LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 10
495 PTAS. 2,98 EUROS

DEAD OR ALIVE 2
GUÍA COMPLETA DE MOVIMIENTOS

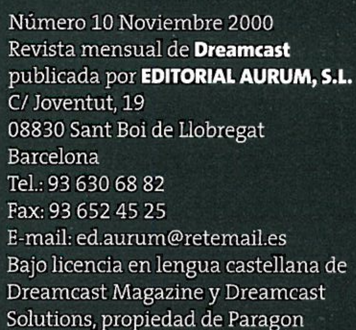
JET SET RADIO Y CAPCOM VS. SNK
ANÁLISIS DE IMPORTACIÓN

QUAKE III ARENA
FUEGO A DISCRECIÓN

F355 CHALLENGE
EL DIABLO ROJO

DREAMCAST
CUMPLE UN AÑO
REPORTAJE ESPECIAL

00010
8 421174 023589
editorial aurum



Dream Planet

Número 10 Noviembre 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Directora de Marketing: **Aída Gascón**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Redactor: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Jose L. Crespo, Comunicación Visual, Alex Novials**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez**
Traductores: **Carles Sierra**

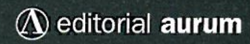
PUBLICIDAD
Barcelona: **Aída Gascón**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99



EDITORIAL



En el próximo número la revista Dream Planet cumplirá un año en el mercado y esta efeméride constituye un momento ideal para valorar críticamente lo que te ofrecemos cada mes. Nuestra pretensión es lograr que Dream Planet te proporcione todo lo que esperas y exiges de una revista sobre Dreamcast. Pero para eso necesitamos conocer tu opinión y por ello el mes que viene incluiremos una encuesta que nos permitirá saber, entre otras cosas, qué secciones te agradan y cuáles te disgustan o qué contenidos te interesaría encontrar y cuáles, simplemente, te sobran. De momento, en este número ya hemos efectuado una pequeña remodelación en base a las opiniones reflejadas en las cartas y mensajes de correo electrónico que los lectores nos han hecho llegar. Así, por ejemplo, con una rápida ojeada al sumario podrás comprobar que hemos ampliado de forma notoria el número de páginas de Mapamundi, la sección en la que abordamos las noticias y novedades relacionadas con la Dreamcast y el mundo de las consolas en general. Además, dentro de esta sección encontrarás en un formato más funcional la información sobre periféricos e Internet que hasta ahora cubrían los apartados Dream On-line y Periferia de la sección Planetario.
Con ello, pretendemos imprimir un mayor dinamismo a la revista y abarcar de una forma más sintética un mayor número de temas. Esperamos que estos cambios sean de tu agrado y te emplazamos a dar tu opinión sobre ésta tu revista.

Sergio Rivero
srivero@intercom.es





TOMA DE CONTACTO

Quake III Arena va a permitir aprovechar las capacidades de Internet de nuestras DC: una buena razón para que dicho juego abra esta sección. Pero aquí también hay espacio para títulos tan acelerados como Metropolis Street Racer, 24 horas de Le Mans o Jet Set Radio, entre otros.



BRÚJULA

Para repartir guantazos con estilo en DOA 2 hace falta una guía de movimientos como la que te hemos preparado. Por su parte, la solución de MDK 2 te permitirá ayudar al Dr. Fluke y compañía en sus escaramuzas contra unos alienígenas de peso. Y para acabar, la 2ª parte de la guía sobre Code: Veronica.



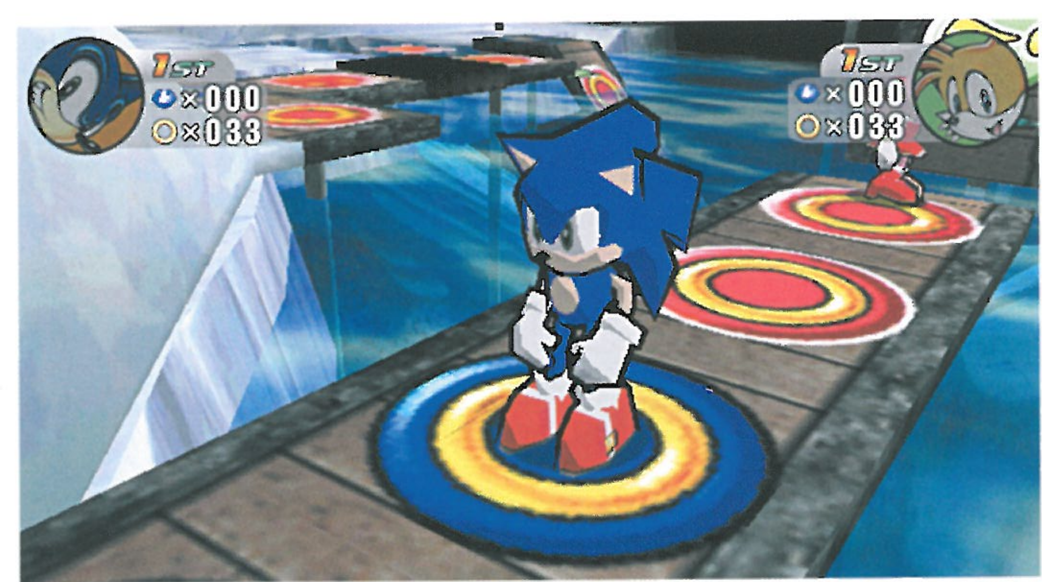
Sumario

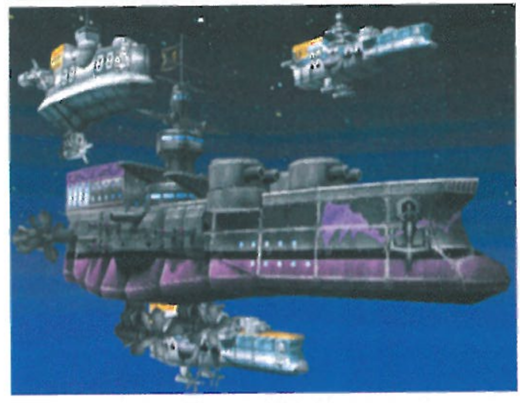
Sega va por libre

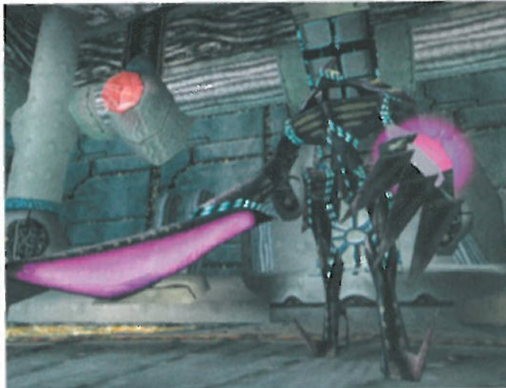
El Tokyo Game Show de otoño (celebrado a finales del mes de septiembre en dicha ciudad japonesa) no resultó demasiado llamativo en cuanto a novedades sobre Dreamcast se refiere porque Sega decidió no estar presente en el evento. De todas formas, la compañía nipona dejó caer con cuentagotas algunas noticias interesantes.
Entre estas novedades destacan sobre todo las relacionadas con juegos de lucha. Por una parte, en la feria se anunció la versión para Dreamcast de la recreativa Guilty Gear X, obra de la compañía Arc Systems. La propia Sega confirmó el lanzamiento de Fighting Vipers 2, un título que apareció en los salones recreativos hace bastante tiempo y que ahora el equipo AM2 está versionando para la DC. Además, el TGS fue el escenario escogido para hacer pública la aparición de la nueva VM (llamada Memory Card 4x en Japón). En un principio este accesorio se venderá acompañando una edición limitada de Phantasy Star Online, pero a principios de año

El Tokio Game Show de este otoño no resultó especialmente revelador en cuanto a novedades sobre Dreamcast se refiere

ya se podrá comprar por separado en territorio nipón. Sin embargo, el grueso de las novedades relacionadas con nuestra consola favorita se conocieron en un espectáculo paralelo al TGS llamado Sega Touch & Try Club. La compañía japonesa organizó este evento, curiosamente, coincidiendo con la feria de Tokyo. El público asistente pudo comprobar con sus propios ojos la calidad de los próximos lanzamientos para Dreamcast: desde Phantasy Star Online hasta Sonic Shuffle, pasando por el esperadísimo Sakura Taisen 3. Además también se pudieron ver imágenes de la adaptación de la mítica recreativa Daytona USA (que incorporará elementos de la primera y la segunda parte de la máquina) y los nipones pudieron ponerles las manos encima a títulos como Eternal Arcadia o el singular deSPIRIA, desarrollado por Atlus, los creadores de Maken X. Sin embargo, el acontecimiento que seguramente llamó más la atención entre el público fue el retorno del puerco espín azul más entrañable, ya que también se pudieron ver algunas imágenes de Sonic Adventure 2.







JAMMA 2000

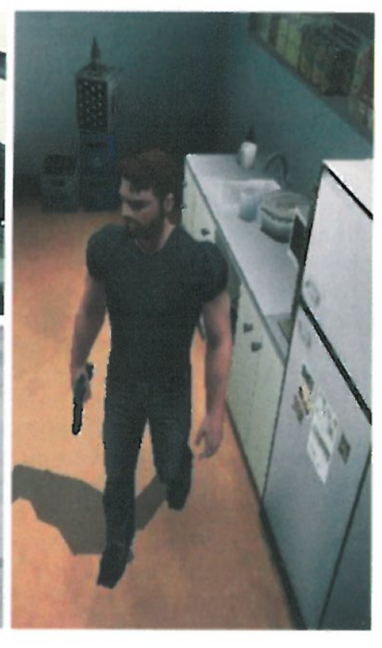
ADEMÁS DEL TOKYO GAME SHOW, OTRA FERIA celebrada en la capital japonesa ha centrado la atención de la prensa mundial. Estamos hablando del Japan Arcade Machine Show (JAMMA para los amigos), una cita a la que Sega sí acudió para presentar su nueva placa Naomi 2, capaz de mover 10 millones de polígonos por segundo. Los primeros juegos que se están desarrollando para esta maravilla tecnológica son Virtua Striker 3, Virtua Fighter X y Capcom vs. SNK 2. También se dio a conocer la secuela de Space Harrier, un juego que se llamará Planet Harriers y que tiene una pinta bastante espectacular.
Y ya que nos hemos referido a Capcom, dicha compañía también presentó el arcade Rival Schools 2, que contará con algún tipo de compatibilidad con la VM de la Dreamcast, por lo que una versión para la consola de Sega parece más que probable.
Namco también mostró su nueva placa System 246 en el JAMMA. El problema es que se trata de un artilugio técnicamente muy parecido a la PlayStation 2, así que los juegos que se van a desarrollar para esta máquina (Ninja Assault, Bloody Roar 3 y –aunque nos duele decirlo- Soul Calibur 2) parece que visitarán primero la consola de 128 bits de Sony.

Cazador de recompensas

Atención a este juego, porque va a dar mucho de que hablar. Se trata de una producción de los estudios europeos de Sega que tiene toda la pinta de convertirse en un bombazo cuando finalmente vea la luz el próximo año. Esta joya se llama Head Hunter y, aunque está en una fase muy temprana de desarrollo, ya podéis apreciar en las capturas que acompañan a este artículo que apunta muy buenas maneras.
Hemos tenido la oportunidad de admirar una par de vídeos del juego (en el E3 y en el más reciente ECTS) y la verdad es que nos ha dejado absolutamente impresionados gracias a unos personajes y escenarios muy detallados y a sus realistas efectos de luces.
Además, últimamente hemos podido conocer más detalles sobre el argumento. La historia se sitúa en un futuro no demasiado lejano en la soleada California (sí, la patria de las exuberantes Vigilantes de la Playa) y girará entorno al comercio ilegal de órganos humanos. Asumiendo el papel de un cazador de recompensas, deberemos llegar al final de esta trama enfrentándonos con algunos peligrosos sindicatos del crimen.
Head Hunter mezclará varios géneros. En algunos momentos podremos pasearnos en una espectacular moto mientras que en otros deberemos avanzar por algunos escenarios a pie. La exploración peatonal nos exigirá resolver puzzles, desenfundar el arma de vez en cuando e, incluso, ocultarnos con sigilo para no ser descubiertos. Estaremos atentos a todas las novedades que se produzcan sobre este prometedor título.









Más Stars Wars

DESPUÉS DEL LANZAMIENTO DE STAR WARS: EPISODE I RACER, otro juego basado en la última película de la saga estalar más popular (con permiso de Star Trek) está a punto de aterrizar en la Dreamcast. Esta vez se trata de Jedi Power Battles, un beat'em-up que ya apareció hace algún tiempo en versión PlayStation y que será lanzado muy pronto para la consola de Sega. El juego nos permitirá escoger entre cinco caballeros Jedi (incluidos Obi-Wan y Qui-Gon) para luchar contra todo tipo de asesinos y mercenarios de la Federación Mercantil durante 10 niveles diferentes. Al ir superando estas fases iremos acumulando puntos que proporcionarán nuevos poderes de la Fuerza. La batalla final, como no podía ser de otra manera, la libraremos contra el temible, a la vez que inexpresivo, Darth Maul. La adaptación, además de la lógica mejora a nivel gráfico, incorporará otras novedades exclusivas para Dreamcast que os desvelaremos en breve, aunque no creemos que dentro de estas sorpresas esté la posibilidad de jugar con Jordi Puj... er... Yoda.

Esta Lara está muy viva

PUEDE QUE ALGUNOS YA DIERAN A LARA POR ENTERRADA y a su serie de juegos por finalizada después de ver el desenlace de su última aventura, pero nada más lejos de la realidad. Aunque es cierto que todavía se va a mantener por algún tiempo el misterio de su supuesta muerte, va a haber nueva visita a las tiendas de nuestra arqueóloga favorita por Navidad. La quinta entrega se llamará Tomb Raider: Chronicles y se estructurará como una especie de flashback en el que algunos de los amigos de Lara recuerdan algún pasaje de su vida. Nuestra misión será acompañar a la aventurera en estas expediciones, así que visitaremos unas ruinas de la antigua Roma, una base submarina rusa, un moderno complejo y una isla en la que volveremos a controlar a la señorita Croft de joven.
Como en cada nuevo episodio, se incorporarán nuevos movimientos, que en este caso permiten a la protagonista caminar sobre cuerdas y avanzar agarrada a barras paralelas. Y para los que sólo se fijan en las apariencias, Lara vestirá un nuevo traje estilo *Matrix* y otro de camuflaje.



Sega tiene su propio shooter

Cuando el equipo AM2 de Sega (responsables de Shenmue y F355) reveló en el pasado E3 que estaban trabajando en un shooter en primera persona más de uno pensó que lo tendría difícil para competir con juegos de la talla de Quake III y Half-Life. Pues bien, a juzgar por los nuevos datos e imágenes que hemos obtenido, este Out Trigger puede plantar cara a cualquiera de los shoot´em-up existentes. Aunque el argumento en este tipo de juegos es lo de menos, el jugador adopta el papel de un miembro de una organización que se dedica a perseguir terroristas por todo el mundo. Out Trigger aparecerá primero en los salones recreativos, aunque la versión para Dreamcast incorporará nuevos escenarios y opciones. La edición para la consola de Sega incluirá, además, la posibilidad de disputar partidas entre cuatro jugadores a pantalla partida y también alguna que otra modalidad para jugar vía Internet. Una de estas últimas opciones parece que permitirá a los usuarios reclutar un equipo a través de la Red con el que luchar contra las fuerzas terroristas que amenazan a todo el planeta.



Valkyrias espaciales



SIEMPRE QUE NOS LLEGAN NOTICIAS sobre nuevos proyectos de Smilebit (la compañía de Sega responsable del excelente Jet Set Radio) esperamos ver juegos de gran calidad, y su futura propuesta no es una excepción.
El próximo objetivo de este exitoso equipo es Gun Valkyrie, un shooter en 3D que nos llevará hasta otra dimensión donde la última frontera del espacio ya ha sido conquistada (el calvo de Picard no tiene nada que ver con ello). Deberemos asumir el rol de un mercenario provisto de un traje especial que le permitirá saltarse a la torera las leyes de la gravedad y, por tanto, caminar a través de muros o dar saltos increíbles para esquivar los proyectiles enemigos. Por supuesto, el disfraz también estará dotado con multitud de armas de última generación. Lo más sorprendente de Gun Valkyrie es que parece que el sistema de control permitirá combinar la pistola y el controlador estándar, aunque todavía no está claro de qué manera.

No sólo de cine vive Sitges

LA CIUDAD DE SITGES no ha sido noticia sólo por su festival de cine. También se dieron cita allí, a finales septiembre, los profesionales dedicados al sector multimedia en el certamen MedPi 2000. Esta feria está pensada principalmente para facilitar los contactos entre las empresas que disponen de productos y las que pueden distribuirlos, así que no se permitió la entrada del público. De todas formas, algunas compañías importantes en el sector de las consolas estaban presentes (Acclaim, Havas Interactive, Proein, Ubi Soft o Virgin) y por eso decidimos darnos una vuelta por el recinto. Allí pudimos ver algunos títulos que dentro de poco van a ser lanzados para Dreamcast, como F355 Challenge, Power Stone 2, Ready 2 Rumble 2 o Super Runabout.



BREVES

Ricky se une a la samba

EL LANZAMIENTO de Samba de Amigo en nuestro país va a traer alguna que otra sorpresa. Aunque las canciones de Ricky Martin *The Cup of Life* y *Livin' La Vida Loca* no se incluyeron finalmente en la versión japonesa, las ediciones europea y americana sí contarán con estos éxitos del cantante puertorriqueño. En total, el juego contará con 14 melodías, más 9 que podrán descargarse de Internet.



Resident vuelve

PARECE QUE DENTRO DE POCO podremos contar con todos los éxitos que Capcom ha desarrollado para PSX. Si hace poco os anunciábamos la confirmación de una versión de Dino Crisis, ahora es el turno de la adaptación de Resident Evil 3. Además de las mejoras en el apartado gráfico, como novedad los jugones contarán con la posibilidad de escoger el traje de Jill antes de adentrarse en esta terrorífica aventura.

Gana Irlanda

NUESTRO REPRESENTANTE en la Final Europea del Torneo ChuChu Rocket! ha tenido poca suerte. Richard Gorospe ocupó finalmente la quinta plaza en una reñida competición que acabó ganando el irlandés Kevin Lim. El desenlace del torneo tuvo lugar el pasado 16 de septiembre y cada concursante participó desde su país de origen.

Hablando se entiende la gente

Ya existe una fecha para la llegada a Europa del micrófono oficial de la Dreamcast. Está previsto que dicho periférico esté disponible en Navidades y una de sus primeras aplicaciones podría ser el servicio que Sega está creando para permitir que los usuarios se comuniquen entre sí mientras juegan vía Internet. Este dispositivo también podrá utilizarse con juegos como Seaman, un título en el que tenemos que hablarle a un extraño pez con cara humana capaz de entendernos por medio de técnicas de reconocimiento de voz. El micrófono se insertará en las mismas ranuras que utilizan para su conexión la Visual Memory o el Vibration Pack.



Diseña tu propio juego



LAS POSIBILIDADES de nuestra querida Dreamcast aumentan día tras día. Y es que este mismo mes de noviembre, Sega tiene previsto lanzar al mercado nipón su nuevo producto DreamStudio, un programa mediante el cual es posible crear aventuras 3D para la consola de 128 bits. Por 6.800 yenes (unas 12.000 pesetas), los usuarios deseosos de crear sus propios juegos tendrán a su alcance una serie de recursos que les permitirán desarrollar personajes, historias, diálogos, música y efectos de sonido e, incluso, aplicar texturas a los polígonos. Además, será posible trabajar con DreamStudio utilizando el teclado, el ratón, el conector VGA y la conexión de acceso a Internet de la Dreamcast.

Arranca SegaNet

COINCIDIENDO CON EL ANIVERSARIO DEL LANZAMIENTO de la Dreamcast en los EUA, Sega America puso en marcha el día 7 de septiembre SegaNet. Este servicio ha sido concebido para que los usuarios norteamericanos de Dreamcast y PC puedan efectuar partidas multijugador a través de Internet, además de chatear, acceder a códigos, enviar correo electrónico y navegar por el World Wide Web. Al parecer, la disponibilidad real de un servicio en-línea ha animado en los Estados Unidos la venta de consolas Dreamcast llegando a alcanzar en septiembre un incremento de hasta el 92%. Además NFL 2K1, el primer juego que ha permitido comprobar a los usuarios norteamericanos el buen hacer de SegaNet, ha sido uno de los más vendidos durante ese mes.



BREVES

Promoción japonesa

LOS PROPIETARIOS japoneses de una consola Saturn estuvieron este mes de octubre de enhorabuena: Sega preparó especialmente para ellos una nueva y suculenta promoción por la que, a cambio del número de serie de su Saturn, tenían derecho a la compra de un pack especial de Dreamcast. Éste incluía, además de la propia consola, una Visual Memory, un Vibration Pack, dos pistolas y tres juegos (Jet Set Radio, Space Channel 5 y The House of the Dead 2). El precio de este ofertón fue de 47.600 yenes (unas 83.809 pesetas).

VMU con más capacidad

SEGA HA ANUNCIADO una nueva Visual Memory oficial con una capacidad de almacenamiento cuatro veces mayor que la VMU estándar. De todas formas, a pesar de su mayor capacidad esta nueva tarjeta de memoria no incluirá la pantalla LCD. En un primer momento, la compañía japonesa pondrá a la venta en diciembre este accesorio junto con la edición limitada del juego Phantasy Star Online, aunque durante el próximo año ya será posible encontrarla de forma independiente en Japón.

Las rebajas de Sega

EN EL ECTS SUPIMOS que Sega iba a bajar en Europa el precio de su consola. Sin embargo, no fue hasta pocos días después del cierre de la anterior edición de Dream Planet que fue confirmado el nuevo precio de la consola en España: 29.990 pesetas. Sin duda, esta medida puede ser un paso estratégico para hacer frente al lanzamiento de la nueva PS 2.

INTERNACIONAL JAPÓN



SHUFFLE ESTILO SONIC

Sonic Shuffle, el juego de tablero para Dreamcast que protagonizan los personajes de la saga del puerco espín azul, ya tiene fecha de salida en Japón. Este alocado título, de estilo similar al de Mario Party, verá la luz durante el mes de diciembre y permitirá la participación simultánea de cuatro jugadores. Para participar en las diferentes pruebas se podrá escoger entre Sonic, Tails, Knuckles y Amy.

Uno de pistolas

UN NUEVO JUEGO DE PISTOLA se aproxima peligrosamente a la Dreamcast. Se trata de Ninja Assault, un título que Namco está desarrollando actualmente para recreativas dotadas con placa Naomi, por lo que es más que probable una futura conversión destinada a la consola de Sega. Con la falta de juegos de este género que padecemos actualmente, esperamos que pronto se confirme de forma oficial la fecha de lanzamiento.



SNK TIENE UNA ESPADA

SNK va a lanzar una adaptación de Last Blade 2 para Dreamcast. Aunque se trata de una conversión del título de Neo Geo, se incluirán nuevos modos entre los que destaca un curioso subjuego de cartas. Esta nueva aportación de SNK al mundo de los beat'em-up verá la luz durante este mismo mes de noviembre en Japón pero no está nada claro si acabará llegando a nuestro país.

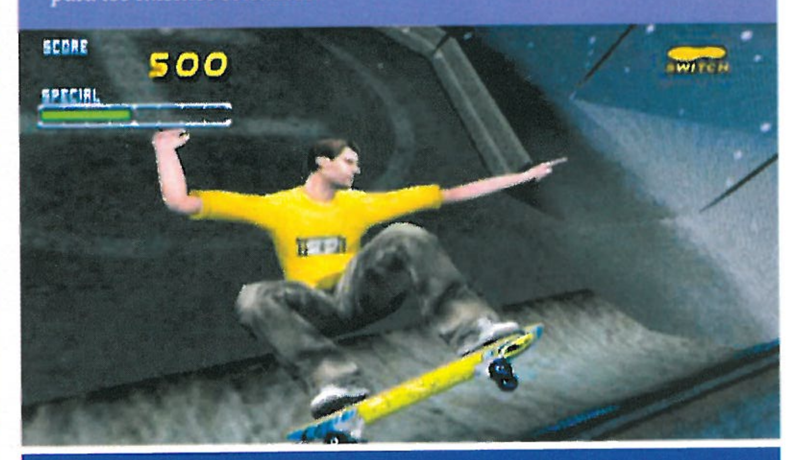
EL ARMA DE CAPCOM

Capcom por fin ha confirmado la fecha de salida de unos de los arcades mas esperados por miles de seguidores: el aclamado GunSpike. El día escogido para demostrar todo lo que promete es el 21 de diciembre. Sin duda, su avanzado nivel técnico puede convertirlo en el juego de *action-shooting-game* más potente de la consola de 128 bits.

INTERNACIONAL USA

MÁS SKATE

Activision ha confirmado la salida para Dreamcast de Tony Hawk´s Pro Skater 3 (que también aparecerá en PlayStation 2 y X-Box). Lo más probable es que lo disfrutemos en nuestras DC durante el próximo año y además sus creadores han señalado que en un futuro no muy lejano programarán una cuarta y quinta entrega para los mismos formatos.

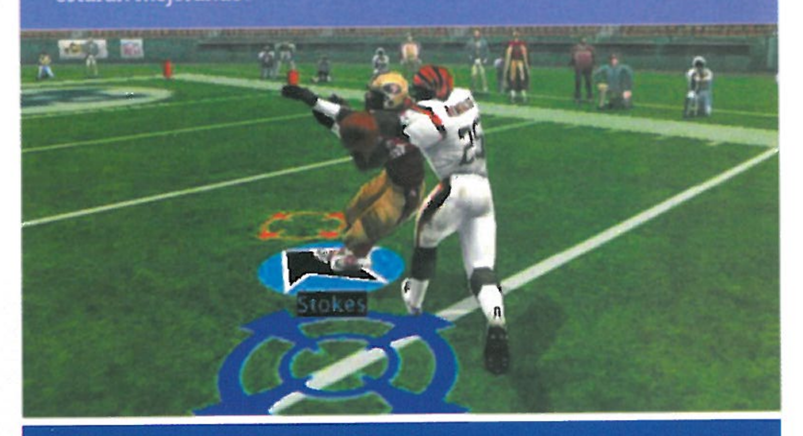


BALONCESTO EN LA RED

La factoría de Sega America Visual Concepts (desarrolladores de la serie de juegos deportivos 2K) ha lanzado en tierras yanquis la segunda parte de uno de los mejores simuladores de baloncesto de toda la historia: NBA 2K1. El juego incorpora la atractiva opción para efectuar partidas multijugador a través de Internet aprovechando las posibilidades del servicio Sega.Net.

El fútbol es el rey

NFL 2K1 LIDERA LAS LISTAS DE VENTAS en USA porque el fútbol americano sigue siendo el deporte rey. En cambio, el fanatismo sobre la conducción desciende muchos enteros debido a que Crave Entertainment retrasa la secuela de Tokyo Extreme Challenge sin confirmar una fecha exacta de lanzamiento hasta nueva orden. ¿Lo estarán mejorando?

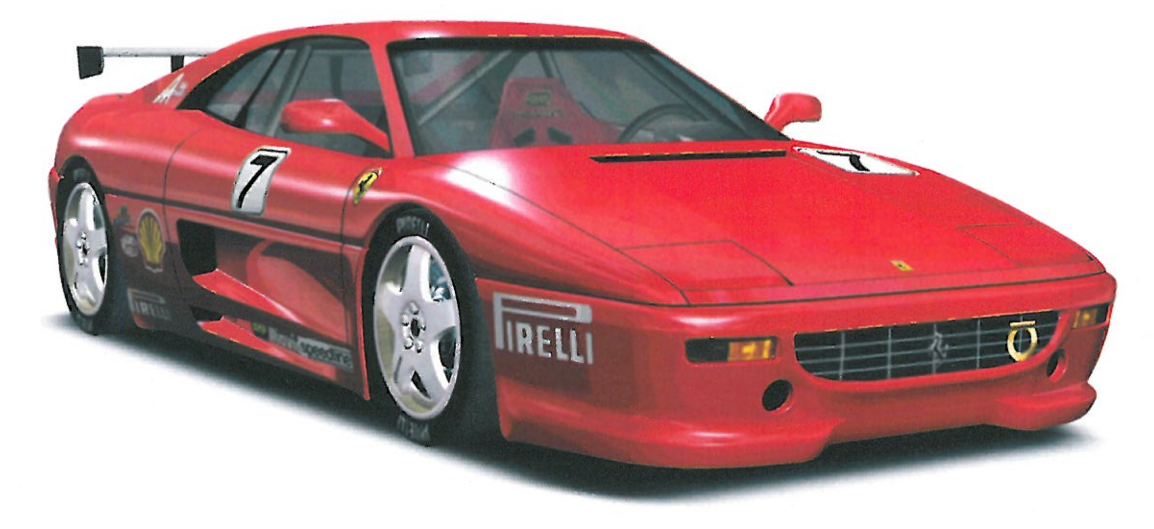


DAYTONA, PRIMERO EN USA

Como ya os hemos explicado en la noticia sobre el Tokyo Game Show, Sega está desarrollando una versión de Daytona USA con opciones dedicadas a las partidas en Red. Sin embargo, lo más curioso del caso es que el juego aparecerá antes en el mercado americano que en el japonés.

Apasiónate en la red

Poco a poco, las capacidades de Internet de que dispone la Dreamcast van despertando de su prolongado letargo. Buena prueba de ello es la opción denominada "Carrera en red" (Network Race) incluida en F355 Challenge Passione Rossa, el juego de carreras que Acclaim acaba de lanzar al mercado. No te esperes, sin embargo, ver un circuito repleto de bólidos controlados por diversos competidores. La verdad es que las capacidades actuales de la Red de Sega reducen las posibilidades de Internet a opciones bastante modestas. Así, en esta modalidad los jugadores no podrán ver los otros vehículos que corren en el mismo circuito y únicamente los datos estadísticos de los tiempos obtenidos por cada uno de los competidores permitirá proclamar ganador a aquel jugador que cuente con el mejor tiempo. Eso sí, tales datos (una vez descargados en la VM y habiéndonos desconectado de Internet) permitirán reproducir la carrera en Red en una especie de modo fantasma.



Extremadamente peligroso



EL TÍTULO MÁS EXTREMO para Dreamcast, Sega Extreme Sport, cuenta con unas funciones de Internet muy interesantes. En el menú de inicio, activa "Internet Options" para acceder a la Página de Inicio que el juego tiene en Intenet. Allí puedes registrar tus mejores tiempos en un ránking y compararlos con los de otros jugadores europeos. Además también es posible encontrar datos de otros dreamcasteros referentes a una carrera fantasma. Bájatelos si te ves capaz de ganarles. Y aparte de descargar adrenalina a mansalva puedes bajarte los dos circuitos que se encuentran bloqueados en el juego: Hidden Cave se desarrolla en el Himalaya y en él debes demostrar tu pericia al manillar de una mountain bike mientras que Farmers Route transcurre en Escocia al volante de un todoterreno.

Forzando la máquina

SI LA CARRERA DE LOS PODRACERS (o vainas) te pareció una de las secuencias más espectaculares de *La amenaza fantasma*, Stars Wars: Episode I Racer es una compra obligada. Piensa que aparte de poder embalarte a casi mil kilómetros por hora en lugares tan exóticos como Aquilaris, Broonda o Tatooine puedes conectarte a la página del juego en Dreamarena y dejar constancia de tu habilidad a los mandos de dichas máquinas. Descarga tus mejores tiempos e intenta superar los de otros dreamcasteros internautas. Y recuerda, para ser el mejor piloto de Podracers de toda la galaxia debes utilizar la fuerza.



OCIO EN RED

Un dinosaurio muy mono

Siguiendo la moda de películas sobre dinosaurios que inauguró "Parque Jurásico", el 24 de noviembre se estrenará en España "Dinosaurio". En la propuesta navideña de este año de Walt Disney estos simpáticos animalitos han sido creados por ordenador aunque se mueven por escenarios reales. La historia se centra en la epopeya de un iguanodonte que ha crecido junto a un grupo de lemures. El dinosaurio protagonista debe ayudar a su familia adoptiva para que encuentre un refugio que les proteja del meteorito que ha caído sobre la Tierra. (www.disney.es/FilmesDisney/Dinosaurio)

Ojo con el nene

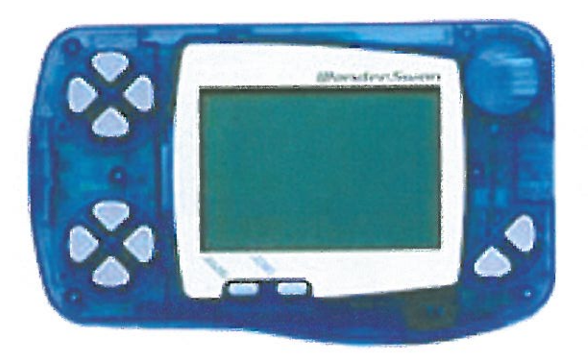
Eagle Eye Cherry, el hermano de Neneh Cherry visita Madrid (24 de octubre en La Riviera) y Barcelona (25 de octubre en la Sala Bikini) para presentar su nuevo trabajo "Living in the Present Future". Dos conciertos de altos vuelos de un rapaz que intenta seguir la estela de su famosa hermana para abrirse camino en el panorama musical internacional. (www.eagle-eye-cherry.com)

Obras inacabadas

Curtis Hanson, el director de L.A. Confidential retorna a las pantallas este mes de octubre con "Jóvenes Prodigiosos", una historia tragicómica sobre un profesor cincuentón que trata de abrirse camino como novelista. El problema es que su miedo al fracaso no le deja acabar la obra en la que trabaja. El protagonista es el reputado actor Michael Douglas. (www.wonderboysmovie.com)

¡Qué maravilla de portátil!

Aquel que piense que las consolas portátiles no tienen futuro va más perdido que el arca de Indiana Jones. Sólo hay que observar la revitalización que ha experimentado la Game Boy en España gracias a la franquicia Pokémon. En Japón, las portátiles invadieron el mercado el año pasado con la comercialización de la Game Boy Color, la Neo Geo Pocket y la WonderSwam. Precisamente esta última consola, fabricada por Bandai, va a ser remozada por completo y a principios de diciembre de este año comenzará a distribuirse en dicho país a un precio aproximado de 6.800 yenes (unas 12.000 pesetas).
Una pantalla LCD de 2,8 pulgadas con una resolución de 224 x 114 píxels (con capacidad para mostrar 241 colores simultáneos de un total de 4.096) y una CPU de 16 bits a 3.072 MHz con 512 Kb de memoria RAM son las principales características técnicas de esta pequeña gran consola. Súmale además cuatro canales de audio digital, un peso ridículo de apenas 100 gramos y una gran autonomía (cuatro pilas proporcionan 20 horas de uso continuado) para convertirla en una alternativa importante a la Game Boy Advance de próxima aparición. ¿Te parece poco? Pues añádele un conector USB para intercambiar datos con teléfonos móviles, con ordenadores PC y con la PlayStation 2.
En cuanto a los juegos, parece que estará bien servida ya que, hasta marzo del 2001, se comercializarán más de 30 entre los que destacan los Final Fantasy I, II y III aparecidos en la NES y uno desarrollado en exclusiva. Además de Square, otros grandes de la programación japonesa ya se han interesado por la WonderSwam, como es el caso de Namco, Sega Toys y, cómo no, Bandai Visual. De momento sólo los japoneses podrán disfrutar de esta pequeña joya, aunque a lo largo del próximo año se distribuirá en Estados Unidos. ¿Podremos alquilarla algún día en nuestro país?





Dime con quien andas...

EL ÉXITO DE UNA CONSOLA DEPENDE en gran medida de la cantidad y de la calidad de los juegos que se desarrollen para ella. Siguiendo esta máxima, Microsoft ha conseguido el apoyo de 150 terceras compañías para su X-Box, hecho que comunicaron sus máximos responsables el pasado 20 de septiembre en San Francisco.
Las más importantes empresas de desarrollo y editoras de Japón (Atlus, Bandai, Capcom, Koei, Konami, Namco, Tecmo), de Estados Unidos (Acclaim, Crave, Fox Interactive, Hasbro, Midway, Universal) y de Europa (Codemasters, Eidos, Infogrames, Ubi Soft) ya han llegado a un acuerdo con el gigante de la informática. Y a la espera de obtener en breve el compromiso de EA y Square, Microsoft comenzará a distribuir más de 1.000 kits de desarollo para que el lanzamiento de la consola (finales del 2001) se vea complementado con un buen puñado de juegos.
De momento ya hay tres títulos confirmados: Crash Bandicoot X, Silent Hill 2 y Metal Gear X (una adaptación mejorada del MGS2 para PlayStation 2).



BREVES

Se busca Playstation 2

AUNQUE EN UN PRINCIPIO estaba previsto poner a la venta un millón de PS 2 en Europa el día 24 de noviembre, dicha cifra se ha reducido a la mitad y no se sabe cuántas unidades llegarán a nuestro país. Por esta razón, Sony Computer Entertainment España ha decidido establecer un complicado sistema de solicitud de reserva que funciona desde el 1 hasta el 31 de octubre.

Los Redfield en PS2

UNA FUENTE INTERNA de Capcom ha revelado que se está adaptando RE Code: Veronica para la PS 2. Una de las razones que explicarían esta *traición* de los hermanos Redfield es que el nuevo Resident Evil para la PS2 no estará acabado hasta el 2002.

Explosión Digimon

SI NO HAS TENIDO BASTANTE con los Pokémon y sus juegos para Game Boy y N64, no desesperes porque se avecina otra invasión similar. Se trata de los Digimon, unos bichejos creados por Bandai (los inventores del Tamagotchi) que ya protagonizan una serie de dibujos animados emitida por TVE y que darán el salto a la PSX en noviembre con el juego Digimon World. ¿Inventará alguien los Terminatormon para que acaben con semejante plaga de monstruos?



LANZAMIENTOS

ESPAÑA

NOVIEMBRE

F1 Racing Championship 99	Ubi Soft
Disney's Dinosaur	Ubi Soft
Looney Tunes: Space Race	Infogrames
Aerowings II: Airstrike	Acclaim
Ultimate Fighting Championship	Acclaim
Tokyo Highway Challenge 2	Acclaim
Sno-Cross Championship	Acclaim
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
ECW Anarchy Rules	Acclaim
Tetris	Acclaim
Surf Rocket Racer	Acclaim
European Super League	Virgin
Gunbird 2	Virgin
Capcom Vs SNK	Virgin
SF3: Third Strike	Virgin
Mr Driller	Virgin
Dino Crisis	Virgin
Jet Set Radio	Sega

DICIEMBRE

Pato Donald Quack Attack	Ubi Soft
POD 2	Ubi Soft
Speed Devils Online	Ubi Soft
24 horas de Le Mans	Infogrames
Ducati World	Acclaim
Vanishing Point	Acclaim
Starlancer	Acclaim
Kao The Kangeroo	Virgin
Record of Lodoss War	Virgin
Worms World Party	Virgin
Quake III Arena	Sega
Sega GT	Sega
Shenmue	Sega
Samba de Amigo	Sega
SWWS 2001	Sega

JAPÓN

NOVIEMBRE

L.O.L. (Lack of Love)	ASCII
Aero Dancing F: First Flight of Roar	CRI
Biohazard 3: Last Escape	Capcom
Ah! My Goddess Quiz	WOW Ent.
Speed Devils Online	Ubi Soft
Tricolor Crisis	Victor Interactive
Vanishing Point	Acclaim
Kikaioh Network	Capcom

DICIEMBRE

Burning Justice Academy 2	Capcom
El Dorado Gate Chapter 2	Capcom
Samba de Amigo ver. 2000	Sega
Gun Spike	Capcom
Phantasy Star Online	Sega
Bass Rush Dream	Visco
Sonic Shuffle	Sega
Tentei Shinshi Dash	Abel

ESTADOS UNIDOS

NOVIEMBRE

Half-Life	Sierra Studios
Army Men: Sarge's Heroes	Midway
Jet Grind Radio	Sega
Midway's Greatest Arcade Hits Vol. 3	Midway
Who Wants to Beat Up a Millonaire?	Simon & Schuster
Ball Breakers	Take 2 Interactive
Mat Hoffman's Pro BMX	Activision
Monster Breeder	UFO Interactive
Sno-Cross Int. Championship Racing	Crave
102 Dalmatians	Eidos
Metropolis Street Racer	Sega
POD: Speed Zone	Ubi Soft
Stunt GP	Infogrames/T. 17
Quest of the Blademasters	Ripcord
Star Wars Demolition	LucasArts
Shenmue Chapter 1: Yokosuka	Sega
Sonic Shuffle	Sega
Tomb Raider Chronicles	Eidos
Arcatera: The Dark Brotherhood	Ubi Soft
Bang! Gunship Elite	Red Storm
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim
Deer Avenger	Simon & Schuster
ECW: Anarchy Rulz	Acclaim
Gorka Morka	Ripcord
Sierra Sports Game Room	Berkeley Syst.
Speed Devils Online	Ubi Soft
Sega Marine Fishing	Sega
System Shock 2	Vatical
Unreal Tournament	Epic
Atari Arcade Hits	Midway
Dragon Riders: Chronicles of Pern	Ubi Soft
ESPN NBA 2 Night	Konami
Arabian Nights: Prince og Persia	Mindscape
Grinch That Stole Christmas	Konami
Looney Tunes: Space Race	Infogrames

DICIEMBRE

Age of Empires II	Konami
Grandia II	Sega
Stupid Invaders	Ubi Soft
Disney's Dinosaur	UbiSoft
The Mummy	Konami
Phantasy Star Online	Sega
Heavy Metal: FAKK 2	Ritual Ent.
Max Steel	Mattel

LOS + VENDIDOS

ESPAÑA

1. Virtua Tennis
2. Resident Evil Code: Veronica
3. Sydney 2000
4. Hidden & Dangerous
5. Dead or Alive 2
6. Virtua Athlete 2K
7. Star Wars: Episode I Racer
8. Power Stone 2
9. The House of the Dead 2
10. Silver

Fuente: Centro Mail

JAPÓN

1. Capcom vs SNK
2. Dino Crisis
3. Rune Jade
4. Grandia II
5. Giant Gram 2000

Fuente: Dreamcast Magazine

USA

1. NFL 2K1 Sega Sports
2. Sega GT
3. Ultimate Fighting Champ.
4. Virtua Tennis
5. Power Stone 2

Fuente: Dreamcast Magazine

RECOMENDADOS

1. Resident Evil Code: Veronica
2. Virtua Tennis
3. Soul Calibur
4. Dead or Alive 2
5. Sonic Adventure
6. Crazy Taxi
7. Space Channel 5
8. Rayman 2
9. Marvel vs. Capcom 2
10. F355 Challenge

LOS + ESPERADOS

1. Shenmue: Chapter 1
2. Skies of Arcadia
3. Phantasy Star Online
4. Quake III Arena
5. Head Hunter
6. Out Trigger
7. Half-Life
8. Star Wars: Jedi Power Battles
9. Vanishing Point
10. Age of Empires II

LOS 5 FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. Virtua Tennis
2. RE Code: Veronica
3. Marvel vs Capcom 2
4. DOA 2
5. Soul Calibur

Cada mes vamos a confeccionar una lista con vuestros juegos favoritos. Queremos animaros a participar enviándonos una lista con los diez mejores juegos que han aparecido para Dreamcast en Europa según vuestra opinión. Podéis enviar vuestras votaciones a Dream Planet –Los 10 favoritos de los lectores– C/Joventut 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona).

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN



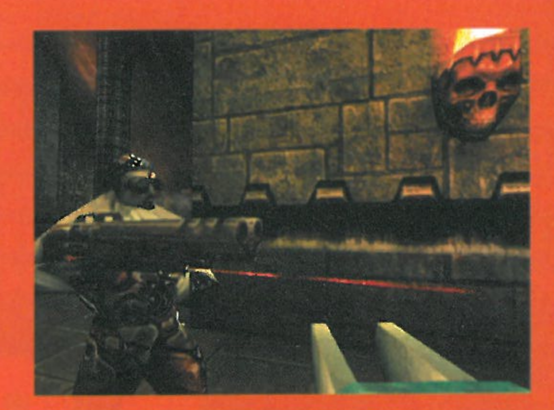
Quake III Arena

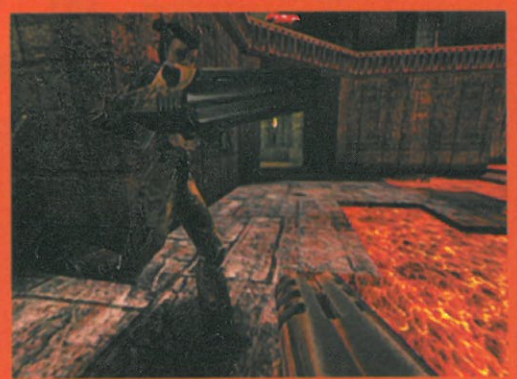
Gladiadores del futuro

Desarrollador: **Raster Productions**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Shoot'em-up**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Diciembre**
www.rasterproductions.com

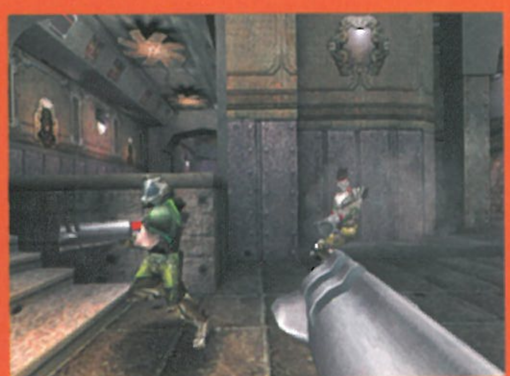
Historial Sega (DC): **Sonic Adventure, Sega Rally 2, Crazy Taxi, NBA 2K, ChuChu Rocket!, Space Channel 5, Virtua Tennis, Sega Extreme Sports**











Desde que en 1992 apareciese en el mercado Wolfenstein 3-D, los shoot'em-ups en primera persona han evolucionado a pasos agigantados. La compañía responsable de su desarrollo, id Software, ha programado diversos referentes del género como Doom, Doom II: Hell on Earth, Quake y Quake II, a los que hay que sumar los packs de expansión para alguno de dichos títulos y otros juegos similares de ambientación fantástico-medieval como Heretic: Shadow of the Serpent Riders o Hexen. Hace menos de un año sorprendieron con Quake III Arena (o Q3A para los entendidos), nueva entrega *sísmica* cuyo principal atractivo radicaba en las partidas multijugador por Internet.

Una consola de 128 bits, con sistema operativo basado en Windows CE y módem interno no podía dejar pasar la oportunidad de contar en su catálogo de juegos con un título como éste. La conversión está casi finalizada gracias a Raster Productions, compañía estadounidense responsable del Quake II para N64.

Las diferencias con las versiones PC y Mac (que, por cierto, incomprensiblemente no se llama Quake III MacArena) van a ser escasas y, por supuesto, no variará su planteamiento. Es decir, asumiremos el rol de una especie de guerrero del futuro que pelea por su vida en un recinto cerrado, igual que hacían los gladiadores en la arena del circo romano. Del juego original se mantendrán 17 escenarios (maps) a los que se sumarán 14 *arenas* inéditas. Podrás usar tu pad de control sin ningún problema: para moverte bastarán los botones mientras que el *stick* analógico servirá para observar el entorno. Además, el juego admitirá otros periféricos como el teclado o el ratón (si es que éste llega algún día a España). El principal problema realmente serio al que Raster Productions se ha tenido que enfrentar y al que está intentando dar solución a contrarreloj es la frecuencia de



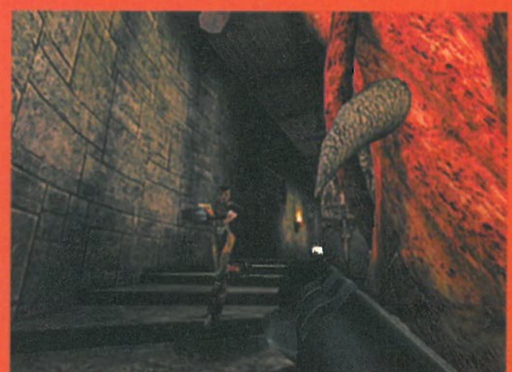


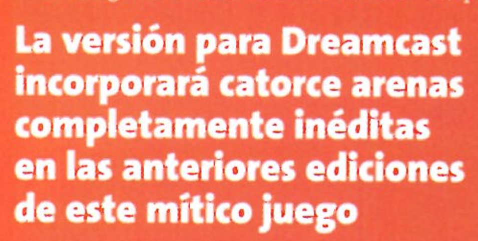


imágenes. Hasta ahora han conseguido asegurar una tasa de 30 cuadros por segundo pero la idea es lograr, o acercarse lo máximo posible, a los 60 imágenes.

Sobre los modos de juego no hay que preocuparse ya que se mantendrán los mismos, incluyendo las partidas en solitario y la opción multijugador con la pantalla dividida. Así, los cuatro puertos para mandos de tu consola estarán bien aprovechados en esta ocasión. Lo mismo ocurrirá con el módem interno ya que será el segundo título, tras ChuChu Rocket!, que







La versión para Dreamcast incorporará catorce arenas completamente inéditas en las anteriores ediciones de este mítico juego

permitirá jugar en línea con otros dreamcasteros europeos en tiempo real. Sin embargo, Sega habilitará un servidor para los usuarios del viejo continente optimizado, en principio, para soportar el previsible alud de conexiones. Otra buena noticia es que podrás enfrentarte también a jugadores de PC aunque, para evitar abusos del tipo "humilde Dreamcast con módem a 33.6 Kb vs. monstruoso Pentium III con RDSI" podrás elegir contra quién enfrentarte al conectarte.

Visto lo ocurrido con el sencillo ChuChu Rocket! (una partida en línea se hacía más lenta que una maratón de las muñecas de Famosa) ¿que ocurrirá con Quake III Arena? Esperemos que Sega esté haciendo los deberes y nos sorprenda positivamente cuando llegue el esperado momento de enfrentarnos con los gladiadores de toda Europa.



Metropolis Street Racer

Por fin en sus pantallas





Desarrollador: **Bizarre Creations**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Noviembre**
www.bizarrecreations.com

Historial Bizarre Creations: **Fur Fighters (DC), Formula 1'97 Championship Edition (PC/PSX)**

Esta vez sí que va en serio. Tras convertirse en uno de los juegos más retrasados de la historia, Metropolis Street Racer, el título que Sega pretende convertir en el nuevo referente dentro de los juegos de conducción, va a ver por fin la luz. La verdad es que después de haber tenido la miel en los labios tantas veces, no os culpamos si nos creéis menos que a un político en plena época electoral, pero hemos podido

Los escenarios de Metropolis Street Racer son tremendamente sólidos, sin rastro de niebla ni del molesto efecto *pop-up*

darnos unos paseos por los espectaculares escenarios de MSR y el juego ya nos ha dado la impresión de estar listo para salir al mercado.

Las primeras sensaciones que hemos tenido al ponernos al volante del proyecto más ambicioso de Bizarre Creations son muy positivas. Gráficamente, podemos hablar de un videojuego en el que no hay ni rastro del efecto *pop-up*. No intentéis buscar niebla o cualquier otro invento de los programadores para ocultar la aparición de los polígonos en pantalla. Los escenarios son

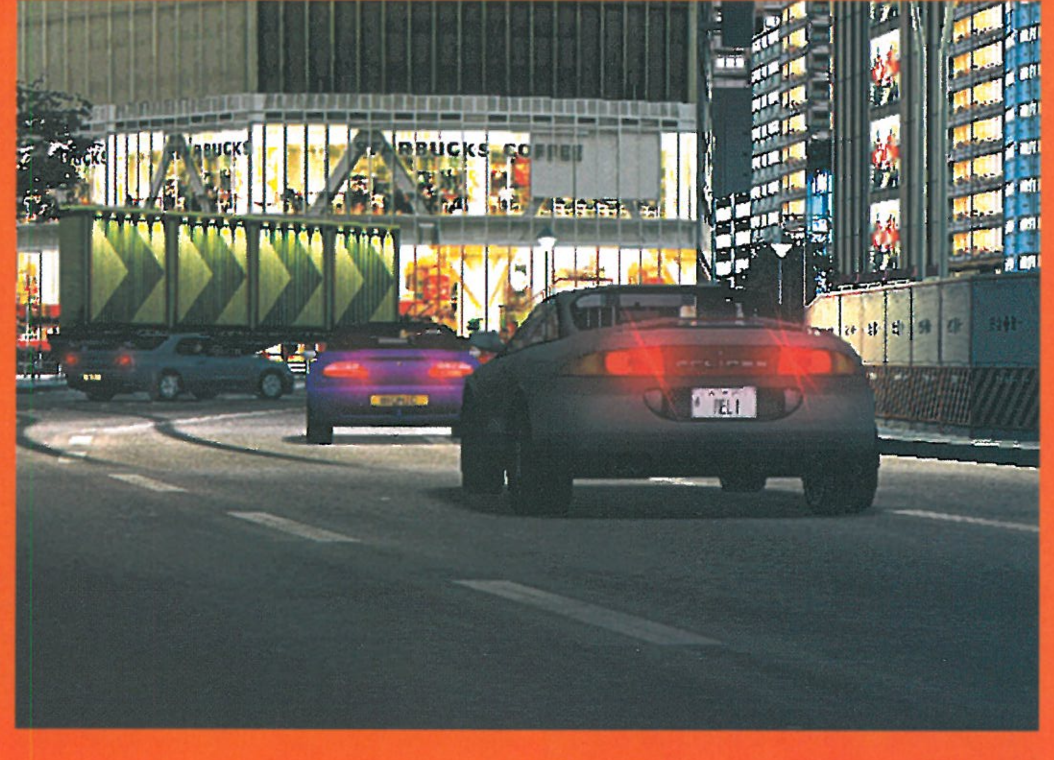












tremendamente sólidos y están repletos de detalles, cumpliendo a la perfección con la intención de recrear algunas zonas emblemáticas de Tokyo, San Francisco o Londres, las tres ciudades donde están situados los circuitos de Metropolis Street Racer. Para conseguir que cada farola, cabina telefónica o tienda de estos recorridos reales aparezcan en el juego, se han utilizado 32.000 fotografías y 30 horas de vídeo.

Las carreras por estos impresionantes entornos en cualquiera de los múltiples modos (de momento, hemos podido probar la competición contra otro coche, el modo versus y la contrarreloj) son toda una experiencia gracias al ajustado sistema de control. Conducir los coches no requiere un nivel de exigencia tan alto como F355 Challenge, así que no tendrás que haber sido Campeón del Mundo de Rallys para sacarle todo el partido a los bólidos. Con esto no queremos decir que sea un juego fácil (algunos circuitos tienes más curvas que todas las chicas Bond juntas y necesitarás bastante práctica para dominarlos) pero el estilo es totalmente arcade y eso se acaba notando.

Sin embargo, esto no quiere decir que los vehículos no estén recreados con todo lujo de detalles. Los modelos de marcas tan conocidas como Ford, Toyota, Peugeot, Renault, Honda o Opel cuentan con más de 3.000 polígonos cada uno para dar forma a unos coches de ensueño que por fin vas a poder conducir sin tener que endeudarte hasta las cejas.

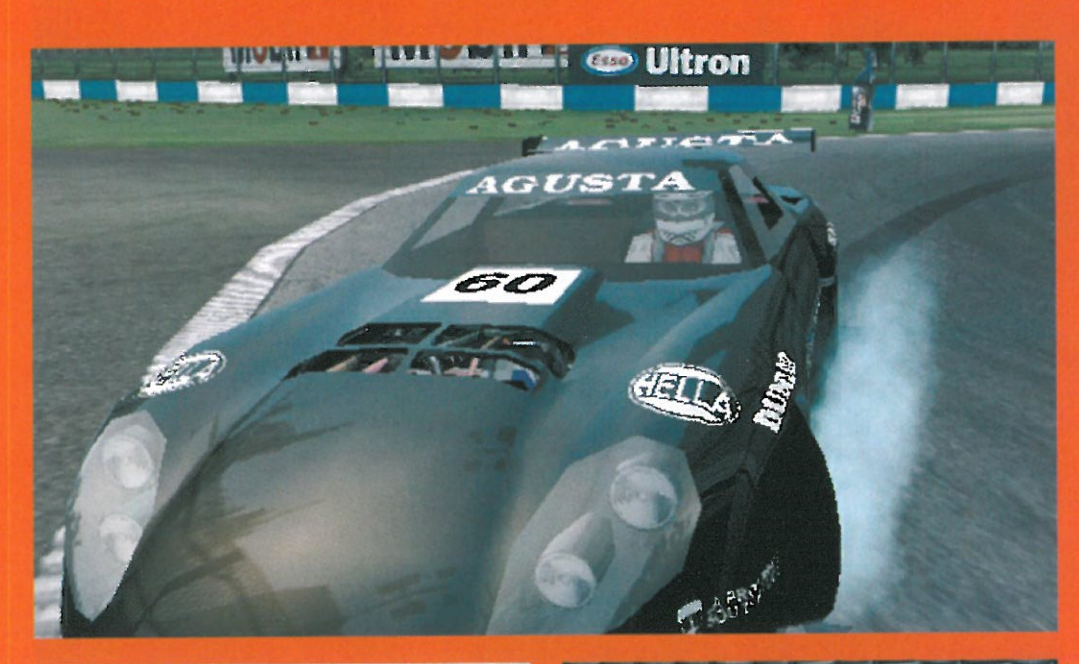
El apartado sonoro también está a la altura de las circunstancias, con un repertorio musical muy acertado (al nivel de las excelentes bandas sonoras de títulos como Gran Turismo o algún episodio de la saga Ridge Racer) y unos efectos de sonido (atención sobre todo al motor de los coches) que acaban de redondear una ambientación extraordinaria.

Aunque más de uno empezaba a pensar que los retrasos de Metropolis Street Racer acabarían en una dolorosa cancelación del juego, la verdad es que la espera ha merecido la pena. A pesar de que MSR tiene un par de puntos débiles (esperábamos más libertad en los circuitos y Rubencebú aún cree que es una injusticia que su Twingo no esté entre los coches disponibles) por fin hemos podido comprobar que la jugabilidad está a la altura del apartado gráfico. ¡Siga a este coche!: puede convertirse en todo un clásico.

Para conseguir reproducir fielmente todos los recorridos reales que aparecen en el juego se han utilizado 32.000 fotografías y 30 horas de vídeo

24 horas de Le Mans

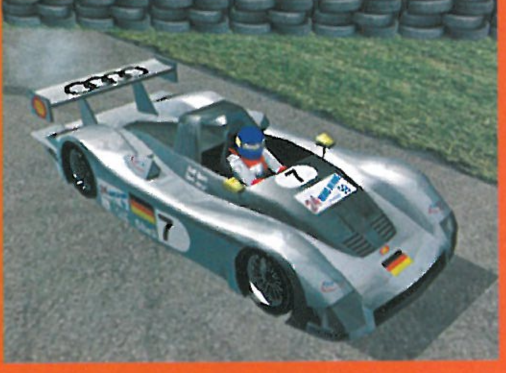
Un día de carreras



Desarrollador: **Infogrames Melbourne House**
Distribuidor: **Infogrames**
Género: **Conducción**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Diciembre**
www.lemans-game.com

Historial Infogrames (DC): **NBA Showtime, Ready 2 Rumble, Wacky Races, Silver, V-Rally 2**







Los Juegos Olímpicos de Sidney han finalizado con un espléndido papel de la representación española, que ha conseguido más medallas que algunas potencias deportivas como San Marino o Mongolia. Pero las antípodas continúan generando buenas noticias como son el aumento de la población de una especie marina en peligro de extinción o el desarrollo de un juego de conducción por parte de Infogrames Melbourne House.

La beta de 24 horas de Le Mans que poseemos se encuentra en un avanzado estado de gestación aunque la traducción al castellano de los textos de pantalla aún está en pañales. Por contra, tanto el aspecto de los automóviles como el de los circuitos resulta bastante espectacular. De los primeros ya os podemos contar que suman un total de 41, incluyendo los coches ocultos, y que poseen cuatro puntos de vista entre los que destaca uno subjetivo en el que se ve una parte del capó donde se refleja el entorno. Bugatti, Brno, Donington National, Donington Grand Prix, Catalunya National, Catalunya Grand Prix, Suzuka East, Suzuka West, Suzuka Grand Prix y, cómo no, Le Mans son los 10 circuitos que componen el juego.

Precisamente éste último acapara todo el protagonismo en la modalidad 24 de Le Mans, donde podemos participar en la mítica prueba francesa escogiendo, eso sí, su duración, que puede variar desde los 10 hasta los 1440 minutos, es decir, un día entero. Eso no quiere decir que debamos jugar hasta que nos salgan sabañones en los ojos o que tengamos que dejar el juego pausado con la consola encendida mientras atendemos nuestras necesidades básicas (comer, dormir y leer el último número de Dream Planet). Bastará que llevemos nuestro coche a boxes para poder guardar nuestros progresos hasta ese punto.

Ocho campeonatos, carreras con 4 jugadores simultáneos, cambios climatológicos en tiempo real y otras muchas opciones más son las bazas de un interesante arcade de conducción que se suma al diluvio de juegos de este tipo que empieza a inundar nuestras Dreamcast.

Disney's Dinosaur

Una (pre)historia muy animada

Desarrollador: **Sandbox Studios**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Género: **Aventura**
Internet: **No**
Fecha lanzamiento: **Noviembre**
www.sandboxstudios.com

Historial Sandbox Studios: **Disney's Dinosaur (PSX), Wham-o Frisbee Golf (PC)**







El éxito de las dos entregas de *Toy Story* ha animado a la Disney a diversificar su producción combinando las películas de dibujos elaboradas artesanalmente con los films de animación realizados mediante equipos informáticos. Como ocurría con el reenganchado de los turrones El Almendro, la compañía estadounidense vuelve a casa por Navidad con un título perteneciente al segundo grupo: Dinosaurio. El reparto está formado por una serie de animales prehistóricos generados por ordenador que se mueven sobre fondos reales y que recuerdan mucho a las jurásicas películas de Spielberg. No

Entre fase y fase, Disney's Dinosaur nos premia con unas impresionantes secuencias de vídeo extraídas de la película

acaban aquí las influencias paleontológicas ya que su argumento es clavadito al de *En busca del valle encantado*, film de animación de 1988 protagonizado también por lagartos gigantes. Casi a la par de su estreno cinematográfico, Ubi Soft distribuirá un juego para Dreamcast basado en la película donde controlaremos a tres de sus protagonistas durante su particular éxodo que ocasiona el impacto de un meteorito en el período cretácico.

Como en el clásico Lost Vikings, el trío de personajes debe colaborar entre sí aprovechando sus habilidades para superar diversas pruebas que se suceden a lo largo del juego. Así, el iguanodón Aladar es un especialista en derribar troncos y destrozar rocas utilizando el mismo sistema que nuestro redactor Rubencebú: la cabeza. Por su parte, el lémur Zini puede escalar a lugares elevados y lanzar rocas, mientras que la pterodáctil Flia es capaz de atacar a enemigos desde el aire y de recoger objetos con el pico. Por el camino les esperan un sinfín de peligros como voraces





carnotaurios, sanguinarios velociraptores, desorientadoras tormentas de arena, asfixiantes nubes de polvo o abrasadores ríos de lava. Y entre fase y fase seremos agraciados con unas impresionantes secuencias de vídeo extirpadas directamente de la película.

La representación de la fauna cretácica no se limita a las especies mencionadas ya que Aladar, Zini y Flia deberán interactuar con braquiosaurios, stiracosaurios y ancliosaurios o defenderse de champsosaurios, oviraptores y albertosaurios, entre otros. Además, cuando alguno de los protagonistas se ponga en contacto con una nueva especie, ésta será incluida en una enciclopedia que incorpora el juego y que más tarde puede ser consultada. Ideal para palentólogos, aficionados al tema y dinosaurios contemporáneos (*uséase* Marujita Díaz, Rocío Jurado o Manuel Fraga).



Jet Set Radio

Desarrollador: **Sega**
Género: **Acción**
Origen: **Japón**

Puntuación: **93%**



Aunque el lanzamiento europeo de Jet Set Radio está ya a la vuelta de la esquina (la segunda quincena de noviembre es la fecha escogida finalmente) no hemos querido dejar pasar la oportunidad de hablarte de la versión japonesa de uno de los juegos más originales que han caído en nuestras manos.

Aparentemente podría parecer que Jet Set Radio es otro título surgido aprovechando la estela del éxito de Tony Hawk, pero la realidad es que se trata de una propuesta que va mucho más allá. Para empezar, la estética del juego nos sitúa de lleno en una película de dibujos animados que tiene lugar en la ciudad de Tokyoto. Esta metrópolis




El objetivo del juego es dibujar paredes, coches y otros objetos armado con un simple spray




es el escenario de la lucha entre varias bandas que marcan su territorio dibujando graffitis.

Éste es, de hecho, el principal objetivo del juego: dibujar paredes, coches y otros objetos para conseguir que tu pandilla controle la mayor parte de la ciudad. Para realizar tus graffitis deberás recoger los sprays repartidos por los diferentes niveles y aprovecharlos al máximo a la hora de trazar los diversos tipos de garabatos que, en algunas ocasiones, te exigirán mover el pad en alguna dirección que aparece en pantalla.

Pintando todas las zonas marcadas de la fase en la que te encuentras, consigues ganar puntos y completarla, aunque también aumentará tu puntuación si aprovechas cualquier elemento de los escenarios para realizar





acrobacias de todo tipo (desde grindear hasta hacer una serie de piruetas en el aire).

Pero para ponerte las cosas un poco más difíciles, la policía intentará evitar que sigas haciendo el gamberro. Tu peor enemigo es el agente Onimisha (una especie de Colombo con tupe) que no dudará en perseguirte con fuerzas antidisturbios e, incluso, helicópteros dispuestos a lanzarte misiles sin ninguna contemplación. Estas persecuciones no te darán demasiados problemas en los primeros niveles, pero a medida que avanzas en el juego pueden llegar a dificultar la conclusión de la fase en el tiempo límite fijado.

Conforme vayas avanzando en el juego podrás ir reclutando nuevos personajes para tu banda, siempre que consigas imitar los movimientos que te proponen en una especie de entrenamiento que puedes completar entre cada nivel.

Y si el concepto jugable de Jet Set Radio es totalmente original, los gráficos tampoco se quedan atrás.

Te sumergirás de lleno en una película de dibujos animados con unas ciudades repletas de detalles

Como ya hemos comentado más arriba, te sumergirás de lleno en una película de dibujos animados con unos entornos repletos de los detalles propios de una ciudad de verdad (tráfico real, casas en las que puedes entrar para arrasarlo todo...) y por los que podrás moverte libremente. Es cierto que el motor gráfico se ralentiza un poco cuando una jauría de policías te persigue, pero es uno de los pocos fallos de un apartado visual totalmente impactante que, combinado con una banda sonora cañera, convierten cada partida en una experiencia absolutamente trepidante.

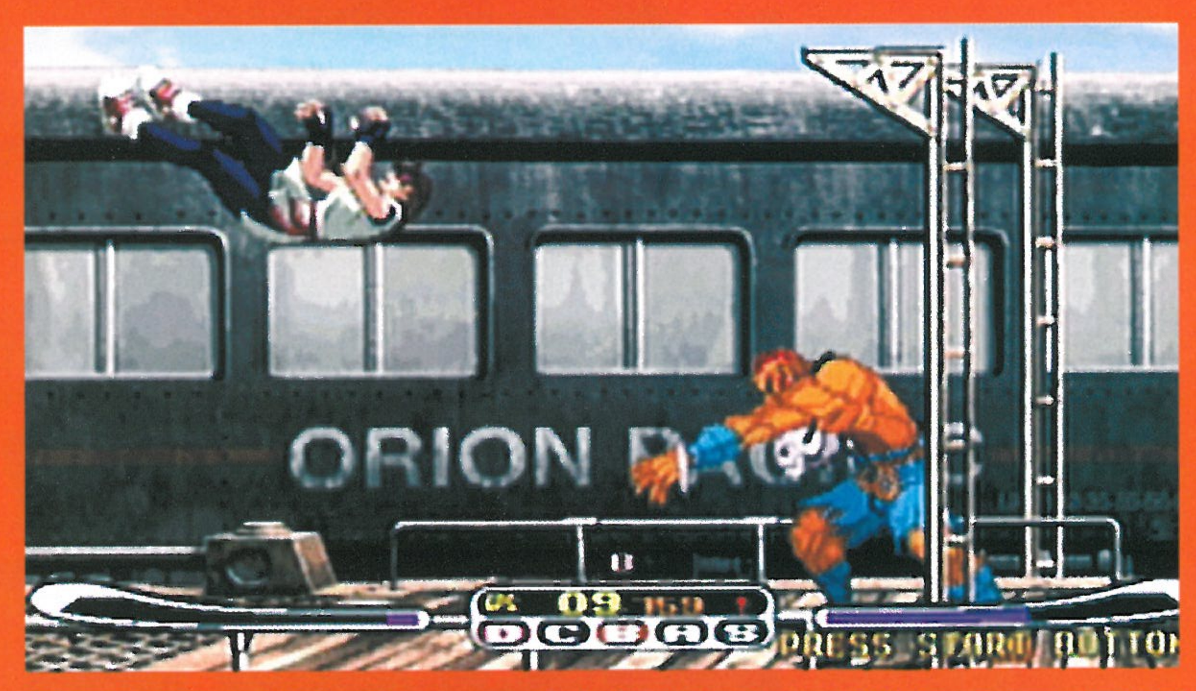
De todas formas, también es posible practicar el arte del graffiti con más tranquilidad gracias a un editor que te permite dar rienda suelta a tu creatividad e, incluso, existe una opción para descargar nuevos dibujos desde Internet.

En los tiempos que corren pocas veces podemos hablar de un juego totalmente original que además aproveche las capacidades de la Dreamcast. Jet Set Radio lo ha conseguido sin dejar de lado lo más importante: la diversión.

Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000

Desarrollador: **Capcom**
Género: **Beat'em-up 2D**
Origen: **Japón**

Puntuación: **85%**



Ocho de la tarde. Interior de una sala de máquinas recreativas situada en cualquier parte del mundo. Dos jovenzuelos se disponen a salir del lugar donde se han dejado la paga semanal y mantienen una animada conversación:

-Seguro que Kyo ganaría, tiene muchos más golpes y es más rápido.

-Pero, ¿qué dices? Ryu es mucho más fuerte.

Esta es la gran duda que ha pasado por la cabeza de más de un aficionado a los juegos de lucha durante la última década: ¿quién ganaría si se enfrentaran personajes de Capcom y de SNK? Las dos compañías japonesas, tras los acercamientos de los últimos meses (y, todo hay que decirlo, después de que algunos programadores de SNK

Capcon y SNK han hecho realidad el sueño de muchos aficionados a los juegos de lucha

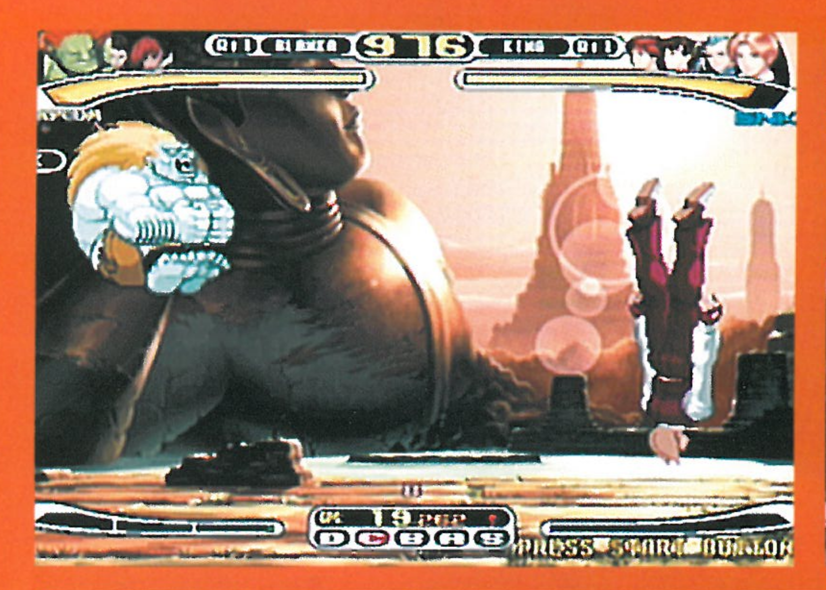
se hayan pasado a Capcom) han decidido hacer realidad este sueño. Primero aparecieron dos juegos para Neo Geo Pocket Color y, hace algo más de un mes, una recreativa que ha sido versionada rápidamente para las Dreamcast japonesas.

El juego sigue el estilo típico de la saga versus permitiéndote formar tu propio equipo de luchadores pero, esta vez, se han incorporado algunas novedades. Para empezar, ya no es posible cambiar entre los personajes en pleno combate, aunque la novedad más destacable es la manera de crear los equipos, que ya no están formados siempre por dos o tres luchadores. En lugar de eso, cada uno de los personajes ocupa un número determinado de slots y es necesario combinarlos para llenar

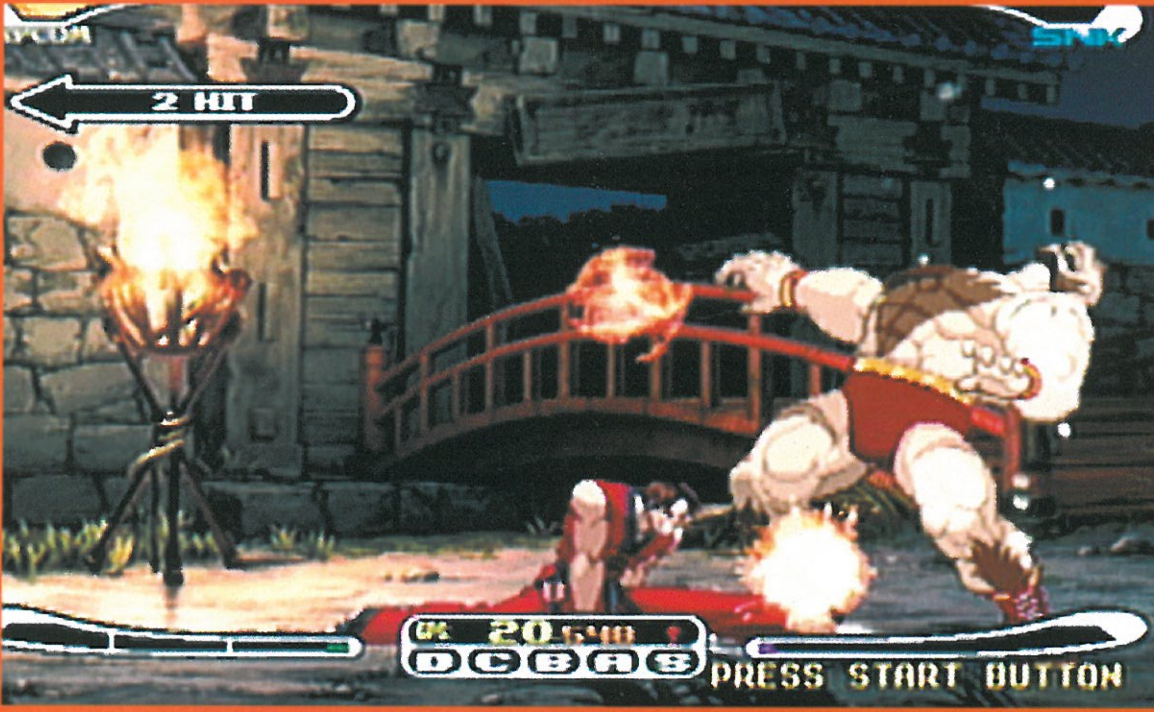
















los cuatro espacios disponibles. Los jefes finales (como M. Bison o Geese Howard) ocupan tres slots, mientras que los protagonistas suelen ocupar dos (Kyo, Terry Bogard, Ryu o Ken) y un buen número de grandes luchadores han sido relegados a la tercera división ocupando uno (Benimaru, King o Dhalsim). De esta manera, tus equipos pueden estar formados por dos, tres o cuatro personajes y deberás tener en cuenta que los que ocupan tres espacios quitan más energía y sufren menos daños.

Y si esta clasificación de los luchadores puede resultar polémica (nuestro redactor jefe Snatcher está intentando presentar una queja contra Capcom por la "humillación que ha sufrido Dhalsim"), la adaptación de los diferentes sistemas de lucha no lo ha sido tanto gracias a que los programadores han optado por una decisión salomónica. Antes de ponerte manos a la obra deberás elegir entre dos maneras de cargar los súper combos: el Capcom Groove o el SNK Groove. Cada uno de ellos te permite escoger el sistema clásico de la compañía correspondiente, así que si optas por el primero se irá rellenando la barra automáticamente y si eliges el segundo la llenarás manualmente. Además, el SNK Groove te permite hacer movimientos especiales cuando la barra de energía de tu luchador está apunto de agotarse.

Antes de empezar a jugar deberás escoger entre la forma de llenar la barra de super combos de las dos compañías japonesas

El sistema de control también ha buscado, en cierta manera, contentar a todos, así que los cuatro botones utilizados se adecuan perfectamente al estilo SNK y al utilizado en Marvel vs. Capcom 2, aunque es cierto que los amantes de los clásicos Street Fighters echarán de menos el típico sistema de seis botones.

El aspecto general de los gráficos es notable, destacando sobre todo los escenarios (cada uno con una pequeña intro y realizados en alta definición) y los efectos de luz de los ataques. Sin embargo, el rediseño de algunos luchadores (M. Bison es el mejor ejemplo) deja bastante que desear, aunque siempre puedes cambiar su aspecto gracias al editor que incorpora el juego. De todas formas, conseguir que los 28 personajes disponibles (más alguno secreto incluido en las ¡77! sorpresas ocultas) cuenten con un mismo estilo no es nada fácil y hay que reconocer el mérito de la labor realizada en este sentido.

A la espera de que grandes mitos de otras compañías (como Sonic y Mario, Solid Snake y Lara Croft o José Luis Moreno y Boris Izaguirre) se enfrenten algún día, Capcom vs. SNK hará las delicias de todo buen aficionado a los beat'em-up cuando llegue a nuestro país.



Dreamcast cumple un año

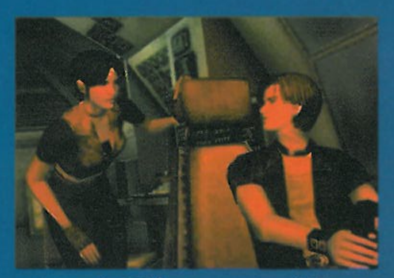
Parece que fue ayer cuando Sega lanzaba simultáneamente en toda Europa la sucesora de la Saturn. La Dreamcast fue la primera consola que incorporó acceso a Internet y un procesador gráfico de 128 bits. Este mes de octubre, la nueva apuesta de Sega cumple su primer año en el viejo continente y, para celebrarlo, Dream Planet ha preparado un reportaje que incluye los mejores juegos aparecidos en este primer año de vida de la consola y también aquellos que están a punto de salir al mercado.

Los 10 mejores juegos de este año

Resident Evil Code: Veronica


Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Género: **Aventura**

Code: Veronica no sólo es un juego exclusivo para Dreamcast sino que, además, es el mejor episodio de la afamada saga Resident Evil aparecido hasta el momento. Tamaña hazaña la ha logrado mejorando, por un lado, los elementos más clásicos de cualquier



entrega de RE (argumento sólido, puzzles, zombies a discreción) y, por otro, introduciendo espectaculares cambios en el apartado gráfico. En este sentido, Capcom ha cambiado los típicos fondos pre-renderizados de los anteriores RE por unos más virtuosos escenarios poligonales en 3D. Además, se ha sustituido la cámara fija por otra que sigue la acción de los personajes. Precisamente, los protagonistas del juego también se benefician de esta renovación gráfica: ahora gozan de animaciones más fluidas y polígonos más suavizados. Y para redondear la faena, el juego incluye la opción extra Modo Batalla en la que se pueden controlar distintos personajes de RE con una perspectiva en 3ª o en 1ª persona.

Virtua Tennis


Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Deportes**

Durante este primer año, Sega ha proporcionado juegos deportivos tan sobresalientes como NBA 2K o NHL 2K pero, sin duda, el que más pasiones ha desatado entre los jugones es Virtua Tennis.
Esta conversión de recreativa se encuentra a años luz de cualquier otro juego de tenis que haya aparecido hasta ahora para consola. Los ocho personajes disponibles desde el comienzo son tenistas de la ATP de rasgos perfectamente reconocibles y entre ellos se encuentra Carlos Moya. Si bien el realismo gráfico es lo que más llama la atención a primera vista, el juego cuenta con muchos otros golpes ganadores que hacen de este título una obra maestra. El control es intuitivo y es posible efectuar la práctica totalidad de golpes existentes, ya sean reveses, drives, voleas, dejadas, globos o smashes. Para practicar los diferentes golpes, existen ocho alocadas pruebas o subjuegos (al estilo de Crazy Taxi) incluidos en la modalidad World Circuit. La diversión se completa con la posibilidad de que 4 jugadores tomen parte en partidos de dobles.



Soul Calibur


Desarrollador: **Namco**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Beat'em-up**

Fue de los primeros títulos en saltar al ruedo pero, a pesar de su relativa antigüedad, actualmente continúa siendo uno de los mejores juegos disponibles para Dreamcast.
Respecto a la edición original para recreativa, esta conversión introduce mejoras en el apartado de sonido y en el aspecto de personajes y escenarios. El empleo de técnicas de captura de movimiento y una frecuencia estable de 60 cuadros por segundo otorgan a los personajes





unos movimientos suaves y naturales. De estos luchadores, 10 se encuentran disponibles desde el comienzo y nueve son luchadores secretos. Los combates se desarrollan entorno a una arena (con forma de plataforma suspendida); por ello, los escenarios de Soul Calibur -aunque soberbios- tienen una función meramente decorativa. Aparte de los clásicos modos de juego incluidos en todo beat´em-up que se precie, Soul Calibur dispone de opciones tan originales como Mission Battle, en la que el jugador debe superar una serie de misiones emplazadas en distintos lugares del mundo, o Team Battle, en la que es posible formar un equipo de hasta ocho personajes.

Dead or Alive 2


Desarrollador: **Tecmo**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Beat'em-up**

DOA 2, el fantástico juego de Tecmo, es hoy por hoy el único beat´em-up capaz de plantar cara a Soul Calibur. Entre sus numerosas virtudes hay que destacar el excelente aspecto y



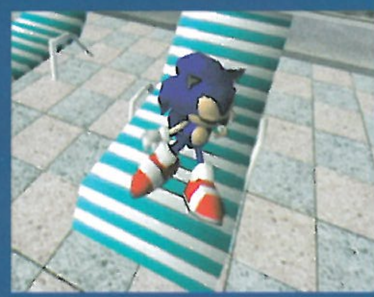
animación de sus personajes (especialmente, los femeninos) así como la increíble cantidad de detalles presentes en los escenarios. Y a diferencia de Soul Calibur, en algunos de estos escenarios hay distintos niveles en los que es posible combatir. Pero las mayores novedades están sin duda en el apartado de las opciones de juego. Con el modo Tag Battle el propio jugador escoge a dos luchadores que podrá ir alternando en medio del combate. En este modo, además, existe la posibilidad de que puedan tomar parte en la pelea hasta cuatro jugadores simultáneamente. El modo Survival, por su parte, incluye ítems que proporcionan puntos extra y, finalmente, la opción Team Battle permite formar equipos de hasta cinco luchadores. Está claro que no se le puede exigir más a un juego de este género.



Sonic Adventure


Desarrollador: **Sonic Team**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Plataformas**

Sonic Adventure tuvo el honor de abanderar la primera hornada de juegos para Dreamcast que apareció en el mercado. Dado que el



simpático puerco espín que protagoniza el juego es el personaje más representativo de Sega, no podía faltar una versión para la nueva consola y el equipo de desarrolladores del Sonic Team volvió a hacerse cargo de su creación incorporando las tres dimensiones. Aparte de las espectaculares fases de plataformas repletas de velocidad, loopings, anillos y trampolines, en Sonic Adventure también es posible explorar extensos escenarios e, incluso, dialogar con otros personajes para obtener pistas que ayuden a

finalizar la aventura. Junto a Sonic es posible encontrar a otros personajes como son Tails, Amy Rose, Knucles, Big El Gato y el robot E-102. Cada uno de éstos, además de ayudar al protagonista en determinados momentos, cuentan con su propia aventura. Y para completar este juego ya de por sí redondo, el Sonic Team ha incluido también unos simpáticos tamagotchis virtuales llamados Chaos. Estos bichos se incuban en pequeños huevos y el jugador tiene que hacerlos crecer (alimentándolos, jugando con ellos) dentro de la Visual Memory. Si los mantienes contentos y sanos te permiten conseguir subjuegos extras.



Crazy Taxi



Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Conducción**

Hasta la llegada de este título de Sega, los jugadores no habíamos tenido la oportunidad de ponernos en la piel de un taxista temerario capaz de saltarse a la torera hasta las normas más fundamentales de circulación para llegar cuanto antes a su destino. Hay cuatro profesionales del volante para elegir, cada uno con su propio modelo de taxi y características. El objetivo del



juego es subir en un ránking general de taxistas y obtener la mejor licencia. Para ello hay que recoger el mayor número de pasajeros y llevarlos lo más rápido posible a su destino. Aparte de la tarifa de cada trayecto, el jugador puede recibir propinas por maniobras o combos que sirvan para ganar algo de tiempo. Además de los dos modos principales del juego (Arcade



y Original), se incluye también el alocado Crazy Box. Allí se agrupan un total de 16 subjuegos (algo surrealistas) en los que se pone a prueba la habilidad del conductor.

Space Channel 5



Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Musical**

El argumento de Space Channel 5 nos traslada al Space Port, una base espacial terrícola que ha sido invadida por los Morolianos, unos malvados alienígenas armados con unas peligrosas pistolas de rayos. Con tales armas son capaces de hipnotizar a los humanos para, literalmente, hacerlos bailar al son que ellos tocan. Para cubrir la



noticia, el canal televisivo Space Channel 5 envía a la reportera Ulala. La intrépida periodista tiene como objetivo final aumentar la audiencia de su programa y, para ello, nada mejor que enfrentarse a los alienígenas y liberar a sus prisioneros humanos. ¿Cómo? Pues reproduciendo a la perfección el baile de los invasores. En 4 fases-reportajes, el jugador deberá poner en práctica su memoria rítmica y agilidad en los dedos pulsando los botones adecuados en el momento preciso para que Ulala imite los movimientos de los invasores.

Rayman 2



Desarrollador: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Género: **Plataformas**

Las aventuras de este extraño personaje sin articulaciones son la alternativa más sólida a las peripecias de Sonic Adventure en el ámbito de los juegos de plataformas para Dreamcast. Entre sus innumerables puntos a favor se encuentran unos escenarios de gran belleza y la gran capacidad de movimientos del protagonista. En este sentido, Rayman puede dar volteretas en el aire, colgarse del techo, bucear en lagunas, acarrear objetos, jugar al baloncesto con su cuerpo e, incluso, planear en el aire gracias a su melena rotatoria. Y es que tendrá que aplicarse a fondo para liberar él solito a sus compatriotas, retenidos por unos



malvados corsarios en sus barcos voladores. Destacan también el humor que rebosa en diferentes situaciones del juego, los Globox (unos entrañables personajes secundarios), las opciones multijugador, los escenarios extra y los subtítulos en castellano que traducen el desconocido idioma que hablan Rayman y sus compatriotas.

Marvel vs. Capcom 2



Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Género: **Beat'em-up 3D**

Éste es el representante por excelencia de los juegos de lucha 2D para la consola de Sega (muchos de los cuales han aparecido en la Dreamcast precisamente de la mano de Capcom). Sin abandonar la base tradicional de los combates



entre dos luchadores, este título ha otorgado una mayor importancia a algunos aspectos estratégicos en el transcurso de los combates. Como en la primera entrega, aquí también es posible formar equipos de tres personajes, pero esta vez no hay dos combatientes principales y otro que se limita a ayudarlos puntualmente. Ahora, el jugador puede escoger cualquiera de los tres para enfrentarse a su contrincante y, además, es posible escoger el movimiento de ayuda que cada uno de ellos va a realizar. Y aunque al principio únicamente hay 24 disponibles, el juego cuenta con un total de 56 luchadores diferentes. Sin duda, todo un elenco de super-héroes a tu disposición.

F355 Challenge

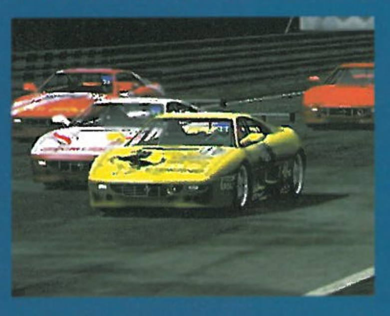


Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Conducción**

F355 Challenge es actualmente uno de los mejores simuladores de conducción existentes para Dreamcast. Los gráficos son extraordinarios, la sensación de velocidad es espectacular, el refresco de pantalla no desciende jamás de los 60 cuadros por segundo y no se aprecia ni un ápice de pop-up, aunque hay que conformarse con un solo punto de vista desde el que



apenas se puede contemplar la parte superior del volante. De esta forma, el procesador gráfico puede dedicarse a otros menesteres, como reproducir con gran minuciosidad el resto de vehículos o recrear los circuitos con un gran realismo . Además de la fiel reproducción del aspecto y el sonido, el equipo de desarrollo se ha esforzado también en trasladar la física de la conducción de este flamante carro a su versión virtual. En el apartado de modos de juego, hay que destacar que F355 Challenge dispone de opciones para uno o dos jugadores, siendo las carreras contra un oponente humano las más adictivas.



Próximamente en sus pantallas

Quake III Arena

Desarrollador: **Raster Productions**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Shoot'em-up**
Fecha de lanzamiento: **Diciembre**

La esperada versión para Dreamcast de uno de los shooter más famosos de todos los tiempos ya está a la vuelta de la esquina. Quake III Arena sacará partido por fin de las capacidades en línea de la consola de Sega permitiendo jugar partidas en red incluso con usuarios de PC. Además, la edición para la consola de Sega incorporará 14 arenas exclusivas. Más información en la previa que dedicamos a este juego en este mismo número.

Skies of Arcadia

Desarrollador: **Overworks**
Distribuidor: **Sega**
Género: **RPG**
Fecha de lanzamiento: **Inicios 2001**

Skies of Arcadia (Eternal Arcadia en Japón) ha sido desarrollado por el mismo equipo que creó la exitosa serie Phantasy Star y nos sitúa en un mundo de fantasía y grandes expediciones donde las ciudades



están situadas en islas flotantes. El juego te propone tomar el control de Vice para partir en su barco flotante en busca de un nuevo continente. De esta manera, además de sumarse al corto catálogo de RPG para Dreamcast, este título nos permitirá imitar a Cristobal Colón.

Samba de Amigo

Desarrollador: **Sonic Team**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Musical**
Fecha de lanzamiento: **Diciembre**

Otra de las geniales creaciones del Sonic Team. Si nos hubieran dicho



hace unos meses que jugaríamos con unas maracas al ritmo de la Macarena o la Bamba nos lo hubiéramos tomado tan en serio como el crecepelo que usaba Yul Brinner, pero ahora os podemos asegurar que Samba de Amigo es uno de los juegos más divertidos y originales de la historia. Para disfrutar con él, sólo será necesario agitar las maracas en la dirección que se indica en pantalla.

Shenmue

Desarrollador: **AM2**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Aventura 3D**
Fecha de lanzamiento: **Diciembre**

Seguramente, este es el juego que más expectación ha creado entre todos los que han aparecido hasta ahora para Dreamcast. Es el título



que debe marcar un antes y un después y exprimir de verdad la capacidad de la consola de Sega. Pocas cosas os podemos decir de este juego que no sepáis ya: Shenmue nos ofrece un mundo repleto de detalles que podemos descubrir con total libertad de movimientos. Además Ryou, el protagonista del juego, tienes las mismas necesidades que cualquier ser humano (no penséis mal) y por eso puede telefonear, echarse una partida con una máquina recreativa o irse a dormir. Aquí tenéis una de las primeras capturas de la versión en inglés del juego.

Vanishing Point

Desarrollador: **Clockwork games**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Conducción**
Fecha de lanzamiento: **Diciembre**

Los muchachos de Clockwork Games han dado en el clavo con este juego de carreras que combina elementos



de simulación y de arcade. Cada coche ha sido oficialmente licenciado de compañías como Ford, Audi, Volkswagen, Lotus, BMW, Alfa Romeo y otras más. El equipo desarrollador ha reproducido fielmente su aspecto y ha trabajado conjuntamente con ingenieros de la industria de la automoción para trasladar al juego el comportamiento real de cada coche. Las carreras tienen lugar en diferentes momentos del día, con luz diurna o por la noche, y no hay asomo de pop-up ni siquiera en los circuitos repletos de circulación. Estamos ante un juego absolutamente espectacular.

Metropolis Street Racer

Desarrollador: **Bizarre Creations**
Distribuidor: **Sega**
Género: **Conducción**
Fecha de lanzamiento: **Noviembre**

Después de incontables retrasos, Metropolis Street Racer está a punto de permitirnos conducir los coches deportivos más exclusivos por la representación virtual de emblemáticas zonas de San Francisco, Londres y Tokio. Las localizaciones han sido recreadas con tal esmero que es posible reconocer comercios y negocios existentes en la realidad. También los modelos de las diferentes marcas (entre las que destacan TVR, Mitsubishi, Alfa Romeo o Mercedes) se han reproducido fielmente, hasta el punto que todos los vehículos están compuestos por más de cuatro mil polígonos. El motor gráfico proporciona una frecuencia estable de 30 fps y las diferentes áreas aparecen en momentos del día y en condiciones climatológicas diversas. ¿Estás preparado?

Half-Life

Desarrollador: **Captivation Digital Lab./Gearbox Software/Valve**
Distribuidor: **Havas/Sierra**
Género: **Shoot'em-up**
Fecha de lanzamiento: **Diciembre**

Cuando apareció por primera vez en su versión para PC en 1998, Half-Life revolucionó el género del shoot´em-up. En la conversión para DC se han introducido mejoras en el apartado gráfico (hay un mayor número de polígonos en los personajes y algunos efectos nuevos de luz y agua) y, por otra parte, se incluye una misión exclusiva denominada Blue Shift. Por desgracia, la versión para Dreamcast no incluirá, al menos en una primera edición, ninguna opción multijugador para jugar vía Internet.

Grandia II

Desarrollador: **GameArts**
Distribuidor: **UbiSoft**
Género: **RPG**
Fecha de lanzamiento: **Diciembre**

La secuela del mítico RPG aparecido originalmente para la Saturn responderá a las esperanzas que han depositado en él los jugones sedientos de títulos de este género. Un apartado gráfico espectacular y un sistema de batallas bien planteado y no demasiado complicado pueden convertirlo en el mejor juego de rol para Dreamcast cuando por fin aparezca en Europa.



Números atrasados

¡Tu segunda oportunidad!

¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número atrasado de Dream Planet, llama cuanto antes al teléfono 93 654 40 61 y PÍDELO.



Dream Planet 1
TOMA DE CONTACTO: Resident Evil Code:Veronica, Vigilante 8: Second Offense, Evolution, Shadow Man. **PHOTOFINISH:** Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Virtua Fighter 3tb, Blue Stinger, Toy Commander, Trick Style, Speed Devils, Dynamite Cop y Sega Rally 2. **BRÚJULA:** Guías de Virtua Fighter 3tb (completa), The House of the Dead 2 (1ª parte).



Dream Planet 2
TOMA DE CONTACTO: Shenmue, Crazy Taxi, MDK 2, Zombie Revenge, Juegos Importación (Maken X, Space Channel 5, Giga Wing, Jojo´s Bizarre Adventure). **PHOTOFINISH:** Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, Millennium Soldier Expendable, Pen Pen, Tokyo Highway Challenge, WorldWide Soccer 2000, UEFA Striker, Suzuki Alstare Extreme Racing y Comparativa F1. **BRÚJULA:** The House of the Dead 2 (2ª parte), Shadow Man (1ª parte).



Dream Planet 3
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Fur Fighters, Juegos Importación (Virtual On: Oratorio Tangram, ChuChu Rocket!, Berserk). **PHOTOFINISH:** Crazy Taxi, Soul Fighter, Worms Armageddon, NBA Showtime, Buggy Heat, Psychic Force 2012, Re-Volt y Virtua Striker 2. **BRÚJULA:** Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y trucos para Virtua Striker 2, Speed Delvils y otros títulos.



Dream Planet 4
EN PORTADA: Tomb Raider: The Last Revelation, el lanzamiento más esperado. **TOMA DE CONTACTO:** Reportaje: Los juegos más esperados del nuevo milenio (Alone in the Dark 4, Grandia, Half-Life y muchos más). **PHOTOFINISH:** NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero, Tee Off y Snow Surfers. **BRÚJULA:** Guías de Ready 2 Rumble, Shadow Man (3ª parte) y Trucos de Crazy Taxi, Soul Fighter y Toy Commander.



Dream Planet 5
TOMA DE CONTACTO: V-Rally 2, Dragon´s Blood, Ecco The Doplhin: Defender of the Future, Juegos Importación (D2 y Sega GT: Homologation Special). **PHOTOFINISH:** Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2: The Great Escape, Jojo´s Bizarre Adventure, MDK 2, Legacy of Kain: Soul Reaver. **BRÚJULA:** Resident Evil 2 y Toy Commander. Página entera de trucos para Legacy of Kain: Soul Reaver.



Dream Planet 6
TOMA DE CONTACTO: DOA2, Star Wars: Episode I Racer, Omikron: The Nomad Soul, Street Fighter III Double Impact, Wacky Races, Carrier.
PHOTOFINISH: Ecco the Dolphin: Defender of the Future, ChuChu Rocket!, Deadly Skies, Aerowings, ECW Hardcore Revolution, Vigilante 8: Second Offense. **BRÚJULA:** Guías de Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom. Trucos para Crazy Taxi, Slave Zero y Re-Volt.



Dream Planet 7
TOMA DE CONTACTO: Virtua Tennis, Space Channel 5, Silver, Juegos Importación (Power Stone 2 y Samba de Amigo). **PHOTOFINISH:** Code: Veronica, V-Rally 2 Expert Edition, SWWS 2000 Euro Edition, Tech Romancer, Dragons Blood.
BRÚJULA: Guías completas de Legacy of Kain: Soul Reaver y Street Fighter Alpha 3. Tomb Raider: The Last Revelation (1ª parte). Trucos para NBA 2k, NBA Showtime, MDK 2, TrickStyle y Dynamite Cop.



Dream Planet 8
TOMA DE CONTACTO: Ferrari 355 Challenge, Juegos de Importación (Tom Clancy's Rainbow Six).
PHOTOFINISH: Maken X, Tony Hawk's Skateboarding, Fur Fighters, NHL 2K, Wacky Races, Silver. **BRÚJULA:** Especial con 58 páginas de guías. Aquí encontrarás la segunda y última parte de Tomb Raider: The Last Revelation y las guías completas de Rayman 2 y Zombie Revenge. Además, los mejores trucos de Tech Romancer.



Dream Planet 9
TOMA DE CONTACTO: Vanishing Point, F1 Racing Championship, Juegos Importación (Grandia II y F355 Challenge). **PHOTOFINISH:** Virtua Tennis, Space Channel 5, Dead or Alive 2, Marvel vs Capcom, Gauntlet Legends, Spirit of Speed 1937, Super Magnetic Neo y Virtua Athlete 2K.
BRÚJULA: Guías completas de Chu Chu Rocket!, Tony Hawk´s Skateboarding y la primera parte de Resident Evil Code: Veronica.

Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso.
Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

PHOTOFINISH

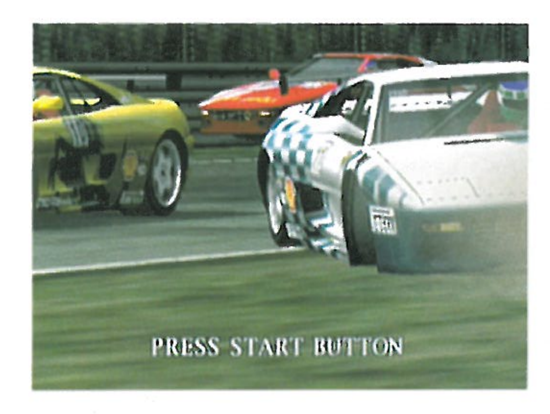
LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO

36

32

42


F355 Challenge
De pura raza
PIRELLI





Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **AM2 (Sega)**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Pocas personas poseen tanto pedigrí en la industria del videojuego como Yu Suzuki. Su carrera profesional ha estado siempre vinculada a Sega y obra suya son algunas de las recreativas que más beneficios y renombre han reportado a la compañía japonesa: Hang On, Space Harrier, After Burner, Virtua Racing o la saga Virtua Fighter. Como peso pesado en el organigrama de la empresa nipona y responsable de su división creativa AM2, Suzuki ha confiado desde el principio en Dreamcast desarrollando para dicho soporte Virtua Fighter 3tb y el espectacular Shemue.

En su impresionante currículum también encontramos, entre otros títulos, el arcade de conducción que asombró y arrasó hace 14 años en todos los salones recreativos del mundo: Out Run. Ya entonces, el genio japonés mostraba su devoción por la velocidad y su buen gusto al ponernos al volante de un Ferrari Testarrossa acompañados por una rubia macizorra. El año pasado, el señor Suzuki volvía a rendir pleitesía a los coches fabricados en la ciudad italiana de Moranello al programar una nueva recreativa en la que desaparecía la chica oxigenada (¡snif!) pero se mantenía el protagonismo de un automóvil Ferrari, en esta ocasión el F355.

La reciente conversión para Dreamcast salió a la venta durante el pasado verano en el mercado nipón y acaba de llegar a España gracias a Acclaim, quien posee los derechos de imagen de la marca italiana en la industria de los videojuegos. Si en el número anterior pudiste conocer las diferencias y novedades que presentaba la versión NTSC respecto a la recreativa, las variaciones que incorpora la versión PAL respecto al juego nipón apenas afectan al subtítulo, que ha pasado de un cursi

F355 Challenge llega a nuestro país conservando los ingredientes esenciales que lo han convertido, por ahora, en el mejor simulador de conducción para Dreamcast

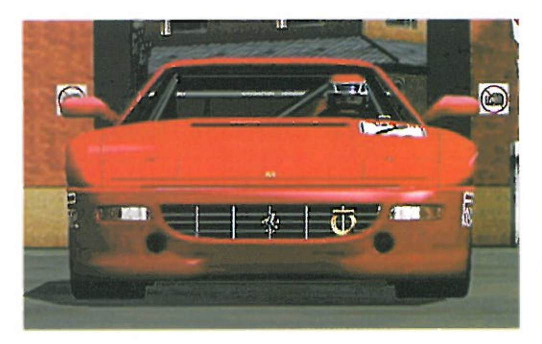
Echando una mano (al cuello)

Para poner las cosas más fáciles al principio (algo bastante necesario), cuentas con una serie de funciones de asistencia que hacen el trabajo sucio por ti. Sin embargo, los auténticos aficionados a los simuladores prescindirán rápidamente de ellas por dos razones: adulteran el realismo de la conducción e impiden sacar el máximo provecho del F355. Éstas son las funciones de asistencia.
STABILITY CONTROL: Estabiliza y controla la posición del coche en las curvas.
TRACTION CONTROL: Controla los derrapes al realizar volantazos y estabiliza el control del coche.
ANTI-LOCK BRAKING SYSTEM: Previene el bloqueo del volante cuando se frena tarde en las curvas en horquilla.
INTELLIGENT BRAKING SYSTEM: Frena automáticamente antes de las curvas.













Once pistas para un Ferrari

La versión para DC sigue manteniendo los seis circuitos de la recreativa pero incorpora cinco pistas más. Para desbloquearlas tienes que acabar entre los tres primeros en las pistas activadas desde el principio.



ATLANTA (ESTADOS UNIDOS): Circuito ovalado en el que se pueden alcanzar velocidades tremendas. Toma las curvas sin errores ya que tus rivales no se apiadarán de ti.
NÜRBURGRING (ALEMANIA): Interesante y heterogénea pista que mezcla curvas muy cerradas con rectas en las que pisar el acelerador a fondo es un verdadero placer.
LAGUNA-SECA (ESTADOS UNIDOS): Espectacular recorrido "made in USA" en el que destaca una terrorífica chicane en bajada. Pruébalo y ya nos contarás... si sobrevives.
SEPANG (MALASIA): De reciente construcción, este circuito asiático ya se ha ganado el respeto de los pilotos profesionales. Destacan sobre todo dos rectas larguísimas interrumpidas por una bestial curva de 180°.
FIORANO (ITALIA): La pista oficial de pruebas de Ferrari. No podrás disputar carreras en ella pero sí practicar y correr contra otro jugador. Sólo un adjetivo le hace justicia: infernal.

Amore mio! a un más acertado *Passione Rossa*, y a la eliminación de la modalidad Cable Versus Play, aunque mantiene ciertas opciones de Internet. De esta manera, F355 Challenge llega a nuestro país conservando los ingredientes esenciales que lo han convertido en el mejor (hasta ahora) simulador para Dreamcast.

Por desgracia nuestra relación con los Ferrari en la vida real se reduce a aquella vez que nuestro director Capoerista se tiñó el pelo de rosa y se ganó el merecido apodo de *Testa rosa*. Sin embargo, eso no quiere decir que no entendamos de juegos de coches (¿a qué vienen esas risas de recochineo?) y éste nos ha parecido una verdadera maravilla... con ciertas limitaciones que más tarde comentaremos. Así, AM2 ha llevado el concepto simulación hasta su máxima expresión con todo lo que ello implica. Frustrante al principio, difícil siempre, piensa que estás conduciendo un modelo concreto de automóvil con todas sus particularidades entre las que destaca un motor de 3.469 cm3, 8 cilindros y 380 caballos. Y claro, para domar a una manada tan numerosa se necesita pericia y paciencia. No esperes terminar entre los tres primeros durante las carreras iniciales. Mejor comienza con objetivos más asequibles como practicar, practicar y practicar hasta que conozcas al dedillo los seis circuitos iniciales. Selecciona la opción Training en el modo Single Play e intenta pasar por encima de la delgada línea roja hasta que odies ese color. Más tarde intenta hacer buenos tiempos en el segundo paso (Driving) y cuando seas capaz de correr a la perfección por todas las pistas con los ojos cerrados... aún te quedarán unas cuantas horas de entrenamiento para poder ganar alguna de las carreras. Piensa que los siete pilotos a los que te enfrentas en el tercer paso (Race) poseen una enorme inteligencia que les hace no cometer casi ningún fallo. Y si tenemos en cuenta que todos los coches son absolutamente iguales, sin diferencias en cuanto a potencia, velocidad máxima o aceleración, más vale que te comportes mejor que los profesionales del asfalto. Quizás exageremos un poco, pero ya puedes ir haciéndote una idea de lo que te espera.

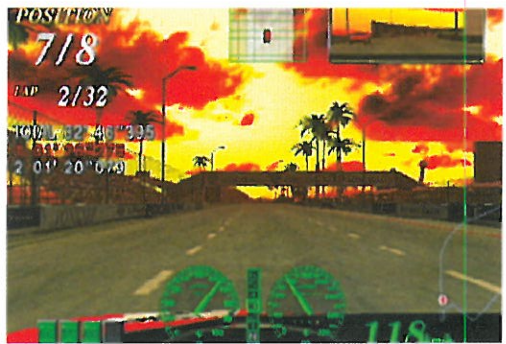
Por cierto, ¿hemos comentado que los gráficos son extraordinarios, que la sensación de velocidad es impresionante, que el refresco de pantalla no desciende jamás de los 60 cuadros por segundo y que no se aprecia ni un ápice de pop-up? ¿Que













cuál es el truco? Muy sencillo: hay que conformarse con un solo punto de vista desde el que apenas se puede contemplar la parte superior del volante; de esta manera el procesador gráfico puede dedicarse a otros menesteres como reproducir con gran minuciosidad el resto de vehículos o recrear los circuitos con un realismo asombroso. Eso sí, en el modo para dos jugadores (a pantalla partida) se nota una ligera perdida de detalle en las imágenes pero se mantiene la

Como reconocidos melómanos que somos (nuestro redactor jefe Snatcher posee la discografía completa de Village People e, incluso, suele imitar al del traje de cuero en el karaoke) te recomendamos que desactives la música, ya que el pretendido *dinamismo* que debería aportar al juego se queda en un simple *ismo* pero con un *patet* delante. Si sigues nuestro consejo podrás disfrutar del sobrecogedor efecto de aceleración real de un F355 o del agónico sonido de unos

Los gráficos son extraordinarios, la sensación de velocidad es impresionante, el refresco de pantalla no desciende de los 60 cuadros por segundo y no se aprecia nada de *pop-up*

misma frecuencia de cuadros por segundo. Otra diferencia destacable en esta otra modalidad es que en la perspectiva utilizada se ha eliminado cualquier elemento del Ferrari que conduces por lo que cuesta más calcular su disposición dentro de la pista. A cambio, las carreras contra un oponente humano pueden llegar a resultar muy adictivas y será básico aprender maniobras tan efectivas como cerrar al coche rival cuando intente adelantarte o mandarlo a la cuneta en cualquier curva que puedas.

neumáticos Pirelli derrapando.

Todo muy bonito, espectacular y llamativo, pero limitado a un solo modelo mondado y pelado. Nada que ver con los tropecientos mil coches que se pueden utilizar en GT2 de PSX por ejemplo. En todo caso no podemos decirte si tendrás la sensación de conducir un Ferrari F355 gracias a este juego, pero sí te aseguramos que creerás estar al volante de un coche muy poderoso al que sólo llegarás a amansar con mucha perseverancia, como si de un corcel salvaje se tratase.









VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 86%

TOMA NOTA

¡Que ganas teníamos de conducir un Ferrari! Gracias a Yu Suzuki y a su equipo hemos podido ver casi cumplido nuestro sueño. ¿Y tú? ¿Vas a desaprovechar una oportunidad como ésta?

Star Wars: Episode I Racer

A toda pastilla



Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Lucas Arts**
Distribuidor: **Electronic Arts**
Precio: **8.990 ptas**

Hace mucho tiempo (bueno, el año pasado), en una galaxia muy lejana (está bien, en el cine de al lado de tu casa) se estrenó la película más esperada desde la llegada a la pantalla grande de Torrente. Estamos hablando de Star Wars Episode I: La Amenaza Fantasma, uno de los films que más provecho ha sacado a todo su *merchandising* en la historia del cine. El mundo de los videojuegos, por supuesto, no se ha quedado al margen y han visto la luz aventuras basadas en la película, un beat'em-up con las andanzas de los caballeros Jedi e, incluso, un título de carreras galácticas que recrea una de las escenas más espectaculares de la película Star Wars: Episode I Racer.

Es una buena noticia que el juego cuente ahora con una edición para Dreamcast, aunque no lo es tanto que se trate de una copia exacta de las versiones de PC y Nintendo 64 (que aparecieron hace casi un año) sin prácticamente ningún extra añadido.

Aquellos que no conozcan las versiones citadas, deberían saber que el juego guarda cierta similitud con la saga Wipeout y que se basa en la espectacular carrera de vainas que el











La boutique de Watto

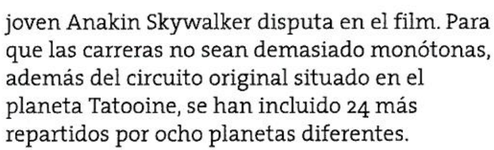
Si quieres quedar primero en todas las carreras es imprescindible visitar la tienda de Watto para conseguir accesorios que mejoren el vehículo. Según la posición que ocupes al completar cada circuito serás premiado con una cantidad determinada de dinero que podrás gastar en mejoras en los frenos, la tracción, la velocidad límite o la refrigeración. También es recomendable dejarte algo de pasta en droides, ya que si tu vaina sufre muchos daños durante la carrera puedes hacer que la reparen sin necesidad de pararte. Eso sí, intenta que Watto no te time, porque Vito Corleone a su lado es más inofensivo que Los Teletubbies encerrados en un armario.











joven Anakin Skywalker disputa en el film. Para que las carreras no sean demasiado monótonas, además del circuito original situado en el planeta Tatooine, se han incluido 24 más repartidos por ocho planetas diferentes.

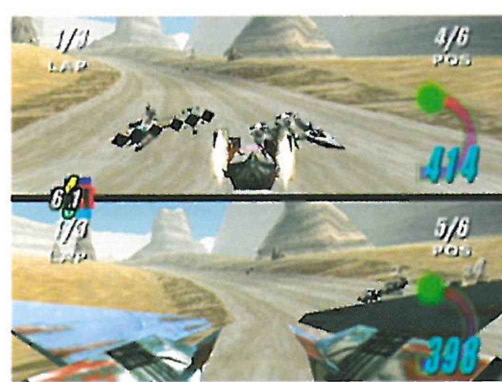
Esta aceptable cantidad de recorridos y la posibilidad de ir descubriendo nuevos pilotos (entre ellos están Anakin y Sebulba, aunque también otros representantes de las razas más extrañas de la galaxia) alarga algo la vida de un juego en el que, por otra parte, acabar la mayoría de las carreras en una posición aceptable no te costará demasiado.

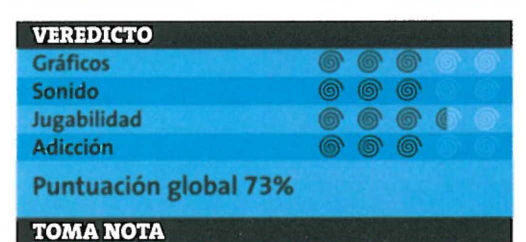
El diseño de estos circuitos es, en general, bastante espectacular (aunque alguno peca de excesiva simplicidad) y la sensación de velocidad que obtendrás al competir en ellos está muy bien conseguida. El problema es que los recorridos que incorporan un horizonte lejano cuentan con una niebla considerable y, aún así, en algunos casos aparece el efecto *pop-up*. El sonido es uno de los apartados más llamativos del juego, gracias a una banda sonora extraída directamente de la película que, junto a unos efectos aceptables, consigue darle a Star Wars: Episode I Racer la ambientación adecuada.

Una de las novedades de esta versión para Dreamcast es la posibilidad de colgar en Internet tus mejores tiempos. No es exactamente lo mismo que jugar una partida en-línea pero, por lo menos, el título de Lucas Arts le saca algo de partido a las capacidades de navegación de la consola de Sega.

Es una lástima que los extras se limiten prácticamente a esta opción dedicada a Internet, porque si no estaríamos ante juego más que recomendable. De todas formas, Star Wars: Episode I Racer es un título jugable y divertido, sobre todo si eres un fan de la familia Skywalker, C3PO y compañía. Además, es de agradecer que el odioso Jar Jar Binks no aparezca por ninguna parte.

Es una lástima que el juego no incorpore prácticamente ninguna novedad destacable con respecto a las versiones aparecidas hace tiempo en otras plataformas





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 73%

TOMA NOTA

Un título que puede resultar divertido y que cuenta con una banda sonora de excepción. El problema es que se trata de una versión sin prácticamente ninguna novedad de las ediciones de PC y Nintendo 64, aparecidas hace un año.

Sega Extreme Sports

Al extremo de lo imposible

Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Innerloop Studios**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**







Surfear sobre pendientes vertiginosas, precipitarse campo a través sobre una frágil mountain bike, conducir un 4x4 por rutas inverosímiles, desplazarse en ala delta remolcado por un avión, hacer puenting desde alturas poco recomendables o planear con un parapente que se precipita irremisiblemente contra el suelo son actividades que sólo unos pocos valientes osan experimentar. Sin embargo, este título te ofrece la posibilidad de practicar estas seis modalidades deportivas sin arriesgar un centímetro de tu preciado pellejo.

Lo más parecido a Sega Extreme Sports que hemos visto en nuestra consola es Snow Surfers, aunque sólo se asemejen en que en ambos podemos hacer *snowboard*. Aquí acaban las similitudes porque la prueba que incluye el juego

La cordillera del Himalaya, la isla de Maui o las *highlands* escocesas son algunos de los llamativos parajes elegidos como escenarios

de Innerloop Studios, sin ser la octava maravilla videojueguil, resulta bastante más jugable y divertida. Las otras pruebas pueden calificarse de, como mínimo, originales ya que con una consola pocas veces hemos tenido ocasión de volar en parapente o practicar el puenting (es decir, lanzarse al vacío sujetado por una cuerda elástica y no tirar a Jesús Puente desde un ídem como pensará algún salvaje).

Mencionado el principal atractivo del juego, hay que reconocerle otras cualidades como un interesante aspecto gráfico, un cañero conjunto de piezas funky o una tendencia al desmadre muy acertada. Esta última característica se ve potenciada por una serie de detalles que convierten cada carrera en un híbrido de *Al filo de lo imposible* y *Humor amarillo*. Así, cuentas con









un medidor de turbo que puedes recargar a base de piruetas en plena competición. En bastantes ocasiones resulta imprescindible echar mano de esa punta de velocidad para ganar, por lo que la sensación de control y de seguridad se reduce considerablemente. No es raro dejarse unos cuantos incisivos, caninos y molares aterrizando con el ala delta o clavarse de cabeza en la nieve cual lanza esquimal al maniobrar con la tabla de *snowboarding*.

La cordillera del Himalaya, la isla de Maui o las *highlands* escocesas son algunos de los llamativos parajes elegidos como escenarios de competición. Ésta se desarrolla a modo de gincana en la que debes cambiar de medio de locomoción al llegar a determinados puntos de control. El dinamismo de esta fórmula origina unas carreras trepidantes, variopintas y, sobre todo, divertidas, tanto si juegas solo como acompañado por otro *extremista*. Lástima que, con sólo tres campeonatos de dificultad progresiva (fácil, difícil y, cómo no, extrema) y accesibles en ese mismo orden, el juego dura menos que Calimero trabajando en un Kentucky Fried Chicken.

Del apartado gráfico nos quedamos con unos personajes decentemente modelados y dignamente animados. El entorno destaca por su aspecto de postal turística aunque el motor gráfico se resiente de ello y algunas texturas aparecen demasiado tarde, justo cuando pasas por esa parte del escenario.

Chapucillas a parte, tanto si eres de los que practican deportes de riesgo como si prefieres tareas menos temerarias (como nuestro redactor jefe Snatcher, especialista en *vermuting* de quintos y altramuces) pero envidias a quienes los ejercitan, no dejes pasar la oportunidad de probar este *adrenalínico* juego.



En el extremo de la red

Aparte de los modos Campeonato, Contrarreloj, Carrera única y Práctica (no hace falta que escribamos un ensayo sobre ellos, ¿verdad?) en Sega Extreme Sports también encontrarás los Circuitos de bonus (o Bonus Tracks, según la magnífica traducción del juego). Esta opción la componen diversas pruebas individuales en las que se utiliza un solo medio de transporte con el que se debe recorrer una distancia determinada pasando por continuos puntos de control. Para acceder a estos circuitos debes reunir un número determinado de ítems que se encuentran repartidos en las diversas pruebas que forman los campeonatos, aunque también puedes hacerte con ellos a través de carreras únicas.
Sin embargo, para conseguir dos de estos circuitos de bonus bastará con que utilices la flamante (y bastante desaprovechado hasta ahora) conexión a Internet de tu consola para descargarlos en tu VMS.



VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 73%

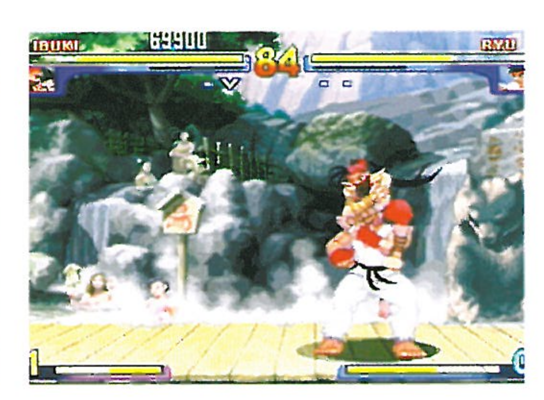
TOMA NOTA

Por tu Dreamcast han podido pasar muchos juegos deportivos, pero ninguno como éste: muy original y divertido, aunque algo corto. Además incluye un vídeo de Virtua Tennis para que sepas lo que te pierdes si aún no lo tienes.

Street Fighter III Double Impact

La evolución de un mito








Género: **Beat'em-up**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**

En aquel lejano 1992 un acontecimiento convulsionó al mundo entero. No nos estamos refiriendo a aquella mascota de las Olimpiadas de Barcelona de inspiración egipcia, sino al éxito de un juego llamado Street Fighter II. Ocho años después llega a nuestras Dreamcast el sucesor natural de aquel mítico beat'em-up (sin tener en cuenta los Alpha, EX y demás ramificaciones de la saga, claro), en una edición especial que incluye la primera y la segunda parte de Street Fighter III.

Lo cierto es que la conversión de las recreativas originales (dotadas con la placa CPS3 de Capcom) es perfecta, con unos tiempos de carga totalmente inexistentes. El problema es que la mayoría de los defectos que no acabaron de convencer a los fans de toda la vida de la saga se siguen manteniendo en el GD-Rom para la consola de Sega.

Quizás el mayor de los puntos débiles del juego son los nuevos personajes. Aunque hay que reconocer que algunos de los 14 disponibles entre los dos títulos cuentan con un diseño excelente, lo cierto es que no han acabado de calar entre el gran público. Una de las razones de esta falta de carisma de los luchadores es que muchos de ellos son sólo una copia de los clásicos: Necro no deja de ser una imitación descolorida de Dhalsim y Hugo (un homenaje a Final Fight) es la mole sustituta de Zangief. Además, los únicos tres veteranos que permanecen en plantilla son Ken, Ryu y Akuma, así que, si los sumamos a Sean (un nuevo fichaje discípulo de Ken), el resultado son cuatro personajes demasiado parecidos.

Aunque cuentan con un diseño excelente, algunos de los nuevos luchadores parecen sólo una versión moderna de los clásicos personajes de Street Fighter II

Eso sí, las animaciones de todos los protagonistas son espléndidas, ya que la conversión ha respetado la cantidad de cuadros de animación de las recreativas. Esta fluidez de movimientos salta a la vista sobre todo en Elena, que con su estilo de lucha capoerista (inspirado secretamente en los espasmos de nuestro director bailando con Samba de Amigo) no para de

moverse en todo momento. Los fondos, en cambio, no es que sean nada del otro mundo (sobre todo después de admirar la perfección de los escenarios de Marvel vs. Capcom 2). Lo mismo sucede con la música del juego, que es bastante normalita, aunque hay que reconocer que las voces y los efectos son nítidos y espectaculares.

Uno de los cambios más sustanciales de Street Fighter III es la simplificación en la realización de los súper combos, ahora llamados Super Arts. En lugar de los tres modos ISM que incluía el Alpha 3, esta vez deberás escoger solamente uno de los tres movimientos especiales disponibles para cada luchador. De esta manera, a diferencia de la saga versus, aquí no se reduce todo a una sucesión de hyper-ultra-combos que iluminan la pantalla con miles de colorines: deberás aprovechar los golpes de tu personaje al máximo.

Por desgracia, el juego no te proporciona demasiadas oportunidades de poner en práctica esta jugabilidad clásica *made in* Street Fighter. Las opciones son bastantes escasas y no se ha incluido ningún modo novedoso tipo World Tour Mode del SF Alpha 3. Tan sólo encontrarás las típicas opciones arcade, versus y entrenamiento y un extra en Second Impact que te permite acceder a unas fases bonus donde deberás esquivar balones de baloncesto.

La inclusión de esta nueva opción en la segunda parte de Street Fighter III y la incorporación de más luchadores seguro que te acabará llevando a jugar más con Second Impact, por lo que no acudirás demasiado a SF III: New Generation.

De todas formas, si eres un miembro de la legión de fans de los beat'em-up de Capcom no le pondrás pegas a hacerte con dos juegos por el precio de uno. Si, por el contrario, las bolas de fuego y los puñetazos del dragón no te dicen nada, Street Fighter III no te hará cambiar de opinión. No estamos ante un mal juego, pero esta vez Capcom no ha conseguido superarse a sí misma, sino sólo igualarse, que no es poco.

La nueva generación

La galería de freakies que los programadores de Capcom han decidido fichar para protagonizar Street Fighter III no tiene desperdicio. Aquí os presentamos a los cuatro luchadores más extraños.



ORO: Teniendo en cuenta que tiene 140 años, no se conserva mal. Su sabiduría le llevó a exiliarse en una selva amazónica cuando empezó a subir la gasolina.



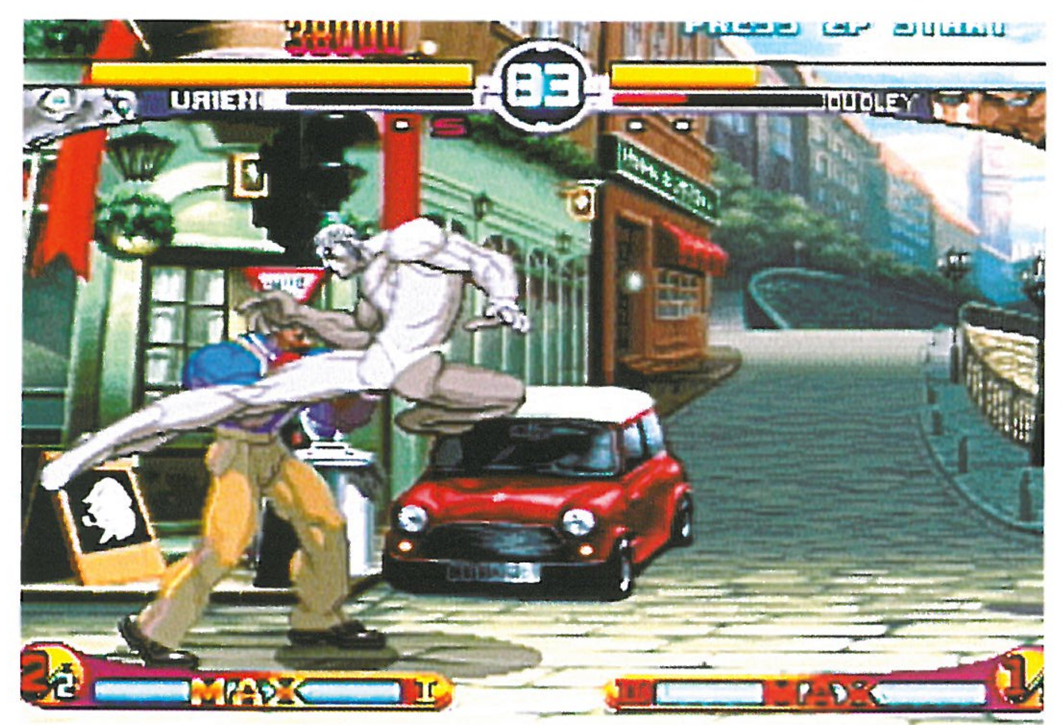
GILL: Dicen que lo del color de su cuerpo es porque está hecho de fuego y hielo pero nosotros creemos que es un poco culé y que se quedo así cuando Figo se marchó al Madrid.



NECRO: Os presentamos al hermano secreto de Dhalsim. Por su procedencia rusa y sus extraños movimientos, mucho nos tememos que es un gran aficionado al vodka.



URIEN: El hermano de Gill (no confundirlo con el alcalde de Marbella) sigue la moda a su manera vistiendo unos pañales. Todo lo que se ahorra en ropa se lo gasta en tomar rayos UVA.





VEREDICTO

- Gráficos
- Sonido
- Jugabilidad
- Adicción

Puntuación global 79%

TOMA NOTA

Este juego no ha conseguido entusiasmarnos. La morriña que nos produce no poder jugar con clásicos como Honda o Blanka y la escasez de opciones le da una oportunidad a Capcom de superarse en futuras continuaciones.

Hidden & Dangerous

Asesinos de reemplazo

Género: **Acción / Estrategia**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Illusion Softworks**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **8.990 ptas**



Hace un par de años salió al mercado un juego para PC llamado Hidden & Dangerous que cosechó elogios de la crítica especializada y que se convirtió en un indiscutible éxito de ventas. Más tarde, se lanzó al mercado una expansión con nueve misiones denominada Hidden & Dangerous: Devil's Bridge y actualmente se está desarrollando la esperada segunda parte de dicho juego. Mientras tanto ya ha llegado a la consola de 128 bits de Sega la conversión del juego original que no sólo no aporta nada nuevo sino que, además, elimina algunas de sus prestaciones -como las opciones multijugador- presentes en el original.

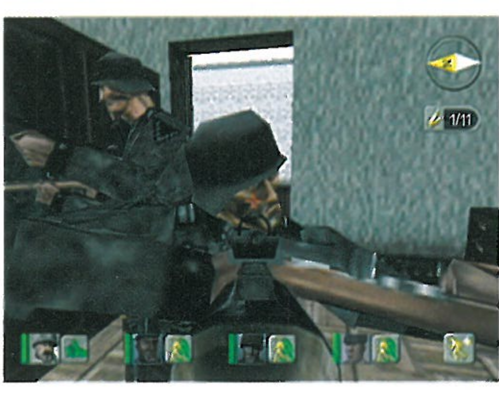
H&D nos propone formar un equipo de soldados de las fuerzas aliadas para llevar a cabo una serie de operaciones especiales en la Europa de la 2ª Guerra Mundial. Nuestro grupo debe actuar con sigilo, contundencia y sangre fría, de ahí el título del juego ("Oculto y peligroso" en español). En cada una de las seis operaciones (compuestas por un número variable de misiones) debemos elegir ocho efectivos de entre una tropa de 40 hombres (cada uno con personalidad y capacidades propias). Antes de comenzar cada misión tendremos que realizar una segunda selección para reducir a cuatro los soldados que entran en combate y más tarde hay que equipar a cada uno de ellos con el armamento que creamos necesario. Aunque siempre podemos ir por la vía rápida y dejar que el juego se encargue de los preparativos con la opción de Configuración Automática. Hasta aquí todo perfecto pero cuando comienza la acción parece que el motor gráfico del juego no

La espesa niebla que oculta el horizonte no evita que el *pop-up* haga más estragos que nuestros hombres entre las filas enemigas









Por tierra, mar y aire

Los soldados que controlamos son más vagos que el sastre de Espinete y suelen meterse en cualquier vehículo a la mínima que pueden. Las oportunidades de motorizarse se les presentarán en diversas ocasiones a lo largo de las 23 misiones en forma de todoterrenos, transportes blindados, limusinas, camiones, Panzers, motocicletas con sidecar, barcos e incluso bombarderos. Una gran variedad de medios de transporte que el motor del juego se muestra incapaz de mover con realismo y fluidez.

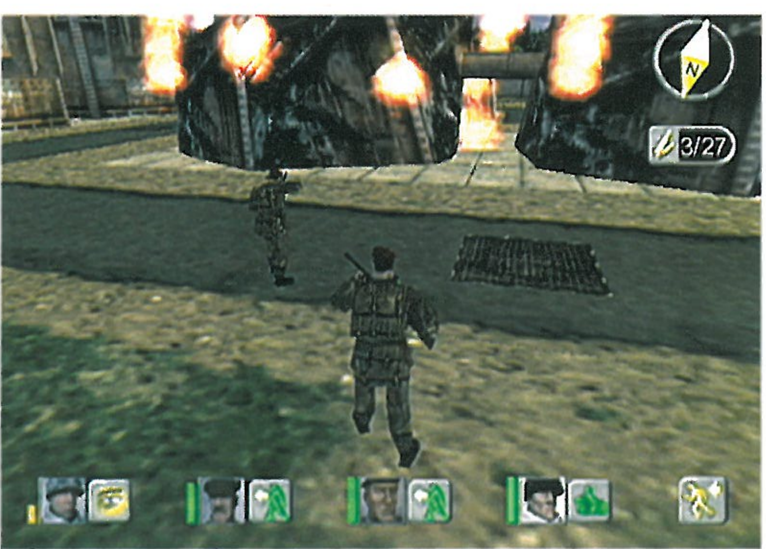


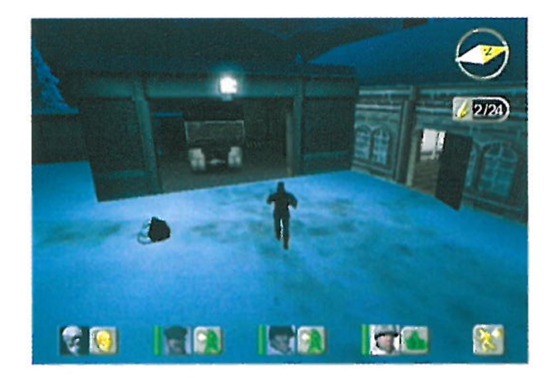
arranca. La espesa niebla que oculta el horizonte no evita que el efecto *pop-up* haga más estragos que nuestros hombres entre las filas enemigas. Puedes darte de morros con edificios, árboles y demás objetos del escenario que se materializan frente a ti donde antes veías tierra yerma. Este hecho provoca que, en ocasiones, al hacer un zoom al máximo utilizando el rifle de francotirador tengamos la misma visibilidad que José Feliciano con unas Ray-Ban. Si realizásemos una competición *pop-up* vs. *clipping* el resultado sería empate técnico ya que ambas deficiencias abundan por igual. Suponemos que la tendencia a la desaparición momentánea de las extremidades de los soldados, de las paredes y de los suelos explican por sí mismas porqué se ha utilizado el adjetivo *oculto* en el título del juego. Para rematar el faenón, nada mejor que destacar la falta absoluta de fluidez que caracteriza el movimiento de los personajes y de los vehículos. Avanzan a trompicones y, para muestra culminante, sólo hay que fijarse en la misión Cerrar el fuego donde el desplazamiento del transporte blindado alemán parece una sucesión pausada de diapositivas.

Destaca tanto la excelente traducción al castellano de todos los textos como el espléndido doblaje a nuestro idioma de las escasas voces que contiene el juego

Seríamos injustos si no apreciásemos los numerosos detalles que convierten este juego en









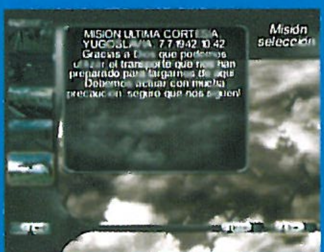


La Europa oculta

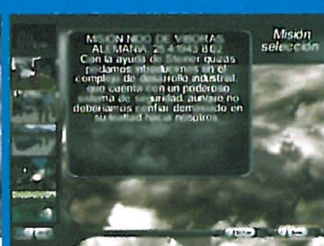
Diversas localizaciones europeas de la primera mitad de la década de los 40 sirven como escenarios ideales para situar la acción del juego.



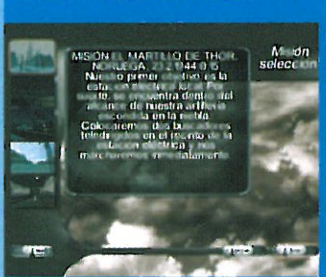
OP. ENJAMBRE DE HIERRO
Italia, septiembre de 1941.
OBJETIVO: Liberar a los pilotos capturados en la región del Piemonte (4 misiones).



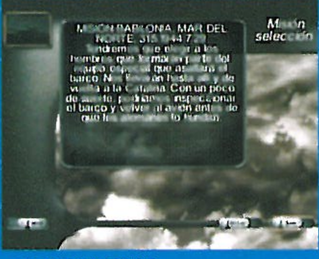
OP. PUERTA DE PLATA
Yugoslavia, julio de 1942.
OBJETIVO: Inflingir graves daños a la flota mercante en el Danubio (5 misiones).



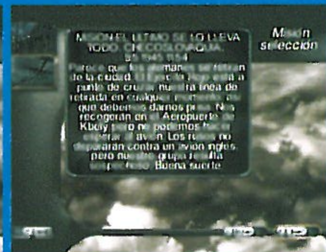
OP. LLAMADA DEL DIABLO
Alemania, abril de 1943.
Objetivo: Destruir un nuevo modelo de arma proyectil en desarrollo (6 misiones).



OP. CRUCIFIJO
Noruega, febrero de 1944.
OBJETIVO: Encontrar y destrozar un complejo de investigación nazi (5 misiones).



OP. BABILONIA
Mar del Norte, mayo de 1944.
OBJETIVO: Registrar un crucero torpedeado antes de que se hunda (1 misión).



OP. IRA DE LOS DIOSES
Checoslovaquia, mayo de 1945.
OBJETIVO: Escoltar a un científico alemán hasta la frontera aliada (2 misiones).

una buena inversión a largo plazo. La recreación de uniformes, armamento, edificios, vehículos, etc. es sensacional mientras que las misiones que integran cada operación mantienen cierta unidad y se encadenan con lógica. La inteligencia artificial de los enemigos merece subrayarse ya que se alertan si tu equipo es demasiado ruidoso, disparan en cuanto lo divisan y, dependiendo de su emplazamiento, no dudan en acercarse a tus hombres para atacarles con mayor precisión. Destacan también tanto la excelente traducción al castellano de todos los textos como el espléndido doblaje a nuestro idioma de las escasas voces que contiene el juego. Sin embargo, hemos detectado algunos errores de doblaje ya que, por ejemplo, la explicación oral de la misión El martillo de Thor corresponde, en realidad, a la misión La caza del pez dorado. Los efectos sonoros mejoran aún más la excelente ambientación y el disparo de cada arma suena de una manera diferente.

El sistema de control no es todo lo problemático que podría esperarse si tenemos en cuenta la dificultad de condensar decenas de órdenes en el mando de una Dreamcast. Puede calificarse de relativamente intuitivo aunque requiere un intenso proceso de aprendizaje para dominarlo al dedillo. Cuando el sistema esté *controlado* (a este paso vamos a acabar como guionistas de José Luis Moreno) podrás alternar entre tres puntos de vista diferentes (el subjetivo es, sin duda, el mejor aunque es no quiere decir que sea bueno) y, además, manejar tanques, disparar bazookas, colocar explosivos con temporizador...

Hidden & Dangerous es una propuesta ambiciosa y atractiva, sin embargo, el resultado final dista mucho de las pretensiones iniciales por culpa, sobre todo, de un pésimo motor gráfico que oculta las virtudes del juego. Sin duda, le viene que ni pintada la expresión "es un quiero y no puedo".







VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 71%

TOMA NOTA

Pobre a nivel gráfico, deficiente técnicamente e impresionante en cuanto a ambientación. ¿Cómo es que un juego de PC pierde tanta calidad en su trasvase a la Dreamcast?

BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS

70





Dead or Alive 2

¡Las peleas más acaloradas de la historia han llegado al fin a la Dreamcast! Si necesitas los mejores movimientos, no busques más: ¡aquí los tenemos todos!



OPCIONES DE JUEGO

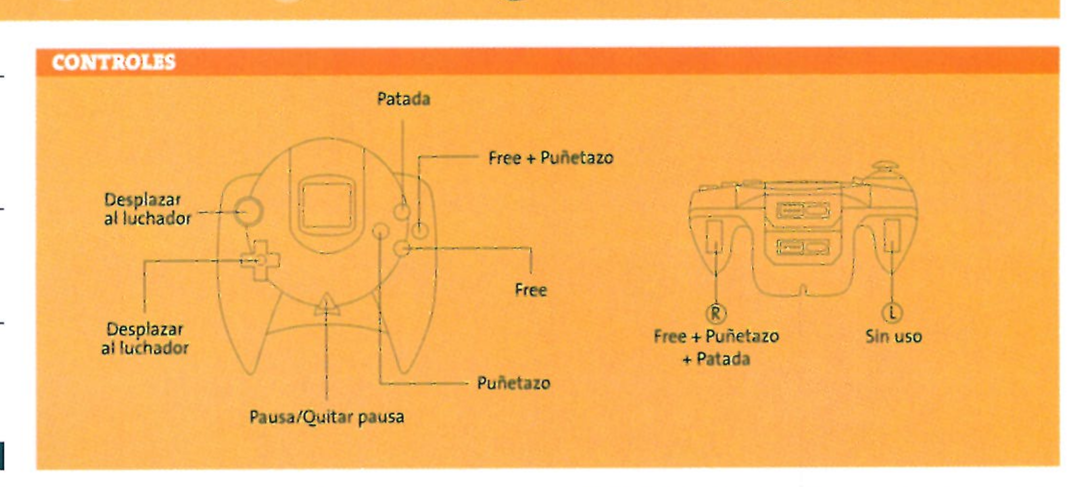
4 Jugadores  Pistola  Volante Internet  Arcade stick  Vibration pack

Género: **Beat'em-up 3D**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Tecmo**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo**

CONTROLES



Simbología

Estos son los símbolos utilizados en esta guía. Todos los movimientos que encontrarás a continuación dan por supuesto que tu personaje está situado a la izquierda de su rival.

BOTONES

↑	Pulsa arriba	←	Pulsa hacia atrás
↗	Pulsa arriba y hacia delante	↖	Pulsa arriba y hacia atrás
→	Pulsa hacia delante	🟡	Puñetazo
↘	Pulsa abajo y hacia delante	🟢	Patada
↓	Pulsa hacia abajo	🔴	Free
↙	Pulsa abajo y hacia atrás	🔵	Puñetazo+Free (Proyecciones)

COMBINACIONES

360°	Rotar el pad 360° grados
↑ →	Pulsar esa dirección
↑ →	Aguantar esa dirección
🟡 🟢	Pulsar botones en rápida sucesión
🟡+🟢	Pulsar los botones a la vez
↓, ↘	Pulsar los botones seguidos
→>🟡	Pulsa el primer botón y haz una pausa antes de pulsar el segundo
(De)	Realiza el movimiento detrás del rival
(Ag)	Realiza el movimiento con un rival agachado
(Es)	Realiza el movimiento de espaldas al rival
(Mu)	Realiza el movimiento cerca de un muro
(La)	Realiza el movimiento mientras das un paso lateral
(Su)	Realiza el movimiento mientras estás en el suelo
(Tu)	Realiza el movimiento al levantarte desde una posición tumbada
(Bokuho)	Realiza el movimiento mientras haces Bokuho (sólo Helena)
• • •	Indica que se trata de una serie de movimientos

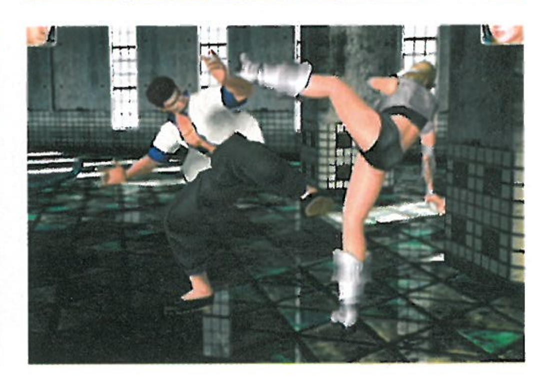












KASUMI



Una ninja cautiva







DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Mugen-Tenshin Ninjutsu/Tenjinmon**
Edad: **Desconocida**
Altura: **1,57 m**
Peso: **48 Kg.**
Nacionalidad: **Japonesa**
Compañero principal: **Hayabusa**
Compañero secundario: **Gen Fu**

BIOGRAFÍA OFICIAL

Kasumi es una ninja de pura sangre al estilo *Mugen-Tenshin*. En su intento de igualar los logros de su hermano Hayate se convirtió en una "shinobi fugitiva". Justo después del Campeonato Mundial de Dead Or Alive 1 fue hecha prisionera por el Proyecto de Desarrollo de Súper Humanos. Durante su cautiverio se creó a su clon, Kasumi X.





Lista de movimientos esenciales

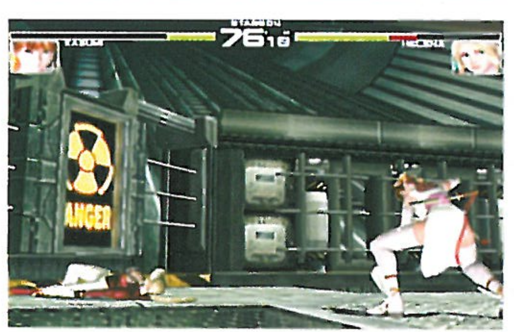
MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Filo del cielo	🟡
Filo del mundo	↘ + 🟡
Filo de la Tierra	↓ + 🟡
Patada molinete	🟢
Patada lateral	↘ + 🟢
Patada baja	↓ + 🟢
Gancho giratorio	🟡 (Es)
Uppercut giratorio del tigre	↓ + 🟡 (Es)
Puño giratorio bajo	↓ + 🟡 (Es)
Molinete giratorio	🟢 (Es)
Molinete doble	🟢🟢 (Es)
Patada lateral giratoria	↓ + 🟢 (Es)
Barrido giratorio	↓ + 🟢 (Es)
Patada de la media luna	↑ + 🟢 (Es)
Filo rotatorio con avance	↗ 🟡
Patada brincadora con avance	↗ 🟢
Calmante con avance	↗, 🟡
Barrido saltarín	↗, 🟢
Filo rotatorio con salto	↑ 🟡
Calmante saltarín con giro	↑, 🟡
Barrido con salto	↑, 🟢
Calmante con salto atrás	↖, 🟡
Barrido con salto atrás	↖, 🟢
Patada ascendente media	🟢 (Tu)
• Combo de puntapié ascendente	🟢, → + 🟢 (Tu)
Patada del lago lunar	🔴 + 🟢 (Su – Bocabajo, mirando al rival)

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Tensyu-Kyaku	↗ + 🟢
Puntapié del dragón	↑ + 🟢
Geturin-Kyaku	↖ + 🟢
Filo del cielo flotante	↑ + 🟡

Filo del cielo con esquiva	← + 🟡
• Combo de puño doble	🟡🟡
•• Combo de filo de la Tierra	🟡🟡🟡
••• Combo de puño fulgurante	🟡🟡🟡🟡
•• Patada relámpago Michizane	🟡🟡🟢
••• Combo de patada Michizane	🟡🟡🟢🟢
•••• Ren-Go-Kyaku	🟡🟡🟢🟢🟢
••• Patada Michi. del pueblo	🟡🟡🟢, ↘ + 🟢
••• Patada Michizane de la Tierra	🟡🟡🟢, ↓ + 🟢
•• Combo rompelunas	🟡🟡, ↖+ 🟢
••• Combo ligero de la bala	🟡🟡, → + 🟡
••• Patada ligera de la gente	🟡🟡, → + 🟡, 🟢
•••• Renko-Risyu-Zan	🟡🟡, → + 🟡, 🟢🟢
•••• Asesinato vacuo	🟡🟡, → + 🟡, 🟢, ↓+ 🟢
••• Patada celestial	🟡🟡, → + 🟡, → + 🟢
••• Kickboxing bajo	🟡🟡, → + 🟡, ↓+ 🟢
•• Combo de rodilla llameante	🟡🟡, → + 🟢
••• Combo de luna llameante	🟡🟡, → + 🟢🟢
••• Lágrimas de la luna	🟡🟡, → + 🟢, ↓+ 🟢
• Relámpago del cielo	🟡🟢
•• Combo del cielo	🟡🟢🟢
••• Trueno del cielo	🟡🟢🟢🟢
•• Patada del cielo	🟡🟢, ↘ + 🟢
•• Tierra del cielo	🟡🟢, ↓+ 🟢
Codazo relámpago	→ + 🟡
• Patada relámpago del pueblo	→ + 🟡🟢
•• Asesinato relámpago inverso	→ + 🟡🟢🟢
•• Asesinato vacuo relámpago	→ + 🟡🟢, ↓+ 🟢
• Patada relámpago del cielo	→ + 🟡, → + 🟢
• Kickboxing relámpago bajo	→ + 🟡, ↓+ 🟢
Puño relámpago del mundo	↘ + 🟡🟡
• Genraku-Kyaku	↘ + 🟡, ↓+ 🟢
Patada atronadora	🟢🟢🟢
• Patada de la Tierra	🟢, ↓+ 🟢
Muei-To	→, → + 🟡
• Patada de la Tierra sin sombra	→, → + 🟡, ↓+ 🟢
Rodillazo llameante	→ + 🟢
• Engetu-Syu	→ + 🟢🟢
• Patada de lágrimas lunares	→ + 🟢, ↓+ 🟢
Barrido del lobo	→, → + 🟢
Sopapo giratorio de 360°	🟡 + 🟢

Patada del viento Kasumi	🔴 + 🟢
• Patada del cielo y el viento	🔴 + 🟢, 🟢
• Patada de viento y lágrimas	🔴 + 🟢, ↓+ 🟢
Patada giratoria baja	↓+ 🔴 + 🟢
Patada giratoria Kasumi	↘ + 🔴 + 🟢
Mugen-To	↘, ↘ + 🟡
Súper patada hacha	← + 🔴 + 🟢
Mai-Ogi	↘, ↘ + 🟢
Patada lunar con giro	← + 🟢
• Siranami	← + 🟢🟢
Danza del cielo	↗ + 🟡, 🟢
PROYECCIONES	
Inversión Kasumi	🔵
Kegon-Enbu	→ + 🔵
Halcón en el árbol	→ + 🔵 (Mu)
Patada en cascada	← + 🔵
Hallazgo del silencio	← + 🔵 (Mu)
Golondrina voladora	↑ + 🔵
• Caída inversa de la golondrina	← + 🔵
Neblina tórrida	→, → + 🔵
• Caída de la espina	↓ + 🔵
Oboro	↘, ↘ + 🔵
Patada a la mandíbula del lobo	↓, ↙, ← + 🔵
Arco iris blanco	🔵 (De)
Golondrina voladora inversa	↑ + 🔵 (De)
Danza circular con salto	→ + 🔵 (De)
Chapuzón arco iris volador	↓ + 🔵 (Ag)
Chapuzón arco iris trasero	↓ + 🔵 (De, Ag)
Avance de la golondrina	↙ + 🔵 (Ag)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
Salto mortal hacia atrás	↖+ 🟡
Sacudida del cielo	↗ + 🟡
MOVIMIENTOS TAG	
Penumbra doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Hayabusa)
Patada de la garra atronadora	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Hayabusa)
Penumbra Tag	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	←+🔴+🟡+🟢







HAYABUSA



Un súper ninja distante





DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Hayabusa Ninjutsu**
Edad: **23**
Altura: **1,78 m**
Peso: **70 Kg.**
Nacionalidad: **Japonesa**
Compañero principal: **Kasumi**
Compañero secundario: **No tiene**



BIOGRAFÍA OFICIAL

Es el súper ninja moderno y el mejor amigo del hermano de Kasumi. Por su condición de súper ninja carga con la responsabilidad de hacer frente a *Bankotsubo*, el Tengu Malvado, quien llegó a la existencia humana desde el mundo oscuro. Plantar cara al Tengu Malvado sería un suicidio para cualquier ser humano, pero Hayabusa se siente obligado a enfrentarse a su destino por sí mismo y por la humanidad.





Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Jab	🟡
Puñetazo medio	↘+ 🟡
Puñetazo bajo	↓ + 🟡
Patada molinete	🟢
Patada lateral	↘+ 🟢
Patada baja	↓ + 🟢
Jab con giro	🟡 (Es)
Puñetazo medio con giro	↓ + 🟡 (Es)
Puñetazo bajo con giro	↓+ 🟡 (Es)
Molinete con giro	🟢 (Es)
Patada media con giro	↓ + 🟢 (Es)
Barrido con giro	↓ + 🟢 (Es)
Caída del colmillo tembloroso	↑ + 🟢 (Es)
Palma con avance y brinco	↗🟡
Patada con avance y brinco	↗🟢
Palma con brinco y paso	↗, 🟡
Barrido con avance y brinco	↗, 🟢
Palmotada saltarina	↑🟡
Patada lateral con salto	↑🟢
Palma con salto y paso	↑, 🟡
Barrido saltarín	↑, 🟢
Palma saltarina hacia atrás	↖, 🟡
Barrido saltarín hacia atrás	↖, 🟢

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Jab	🟡
• Puñetazo doble	🟡🟡
• Combo de tajo retrasado	🟡🟡🟡
• Revés uno-dos	🟡🟡, ← + 🟡
•• Combo de palma con paso	🟡🟡, ← + 🟡, → + 🟡
•• Tatumaki-Geri	🟡🟡, ← + 🟡, 🟢
• Patada halcón uno-dos	🟡🟡🟢
•• Combo del halcón furioso	🟡🟡🟢🟢
•• Combo del halcón cazador	🟡🟡🟢🟢🟢
• Pino rodante	🟡🟡, ↓ + 🟢
• Molinete	🟡🟢
• Hato-Geri	🟡🟢🟢
Codo atrapador	→ + 🟡
• Rodillazo	→ + 🟡🟢
• Hatotu-Ren-Syo	→ + 🟡🟢🟢
Raisin-Geki	→, → + 🟡
Gancho inclinado	↑ + 🟡
Revés giratorio	← + 🟡
• Palma con paso	← + 🟡, → + 🟡
• Hacha erguida	← + 🟡🟢
Tajo retrasado	↖ + 🟡
Revés giratorio bajo	↙ + 🟡
• Barrido breakdance	↙ + 🟡🟢
Garyo-Sen	↓, ↘, → + 🟡
Patada molinete	🟢
• Tajo hacia abajo	🟢🟡
• Patada hacha Hayabusa	🟢🟢
Patada picada con voltereta	↗ + 🟢
Puntapié de volea ascendente	↑ + 🟢
• Koryu-Kyaku	↑ + 🟢🟢
Tenrin-Kyaku	↖ + 🟢
Patada lateral	↘+ 🟢
• Patada lateral-Breakdance	↘+ 🟢, ↓ + 🟢
Rodillazo con salto	→ + 🟢
• Patada parte-rodillas	→ + 🟢🟢
Embate con deslizamiento	→, → + 🟢
Barrido breakdance	↙ + 🟢

• Baile-Rueda con pino	↙ + 🟢, ↓ + 🟢
• Breakdance doble	↙ + 🟢, ↙ + 🟢
• Furia del breakdance	↙ + 🟢, ↙ + 🟢, ↓ + 🟢
Barrido de pierna trasera	→, ← + 🟢
Korin-Kyaku	← + 🟢, 🟢
Mai-Kiri	↓, ↘, → + 🟢
Syoryu-Kyaku	↓, ← + 🟢, 🟢
Shoto	🟡 + 🟢
Doble palmotada	← + 🟡 + 🟢
Cuchillo del tigre	↘+ 🟡 + 🟢
• Súper patada-hacha del tigre	↘+ 🟡 + 🟢, 🟢
Patada del halcón volador	🔴 + 🟢
• Patada del halcón furioso	🔴 + 🟢, 🟢
• Patada del halcón cazador	🔴 + 🟢, 🟢🟢
Patada con voltereta de manos	← + 🔴 + 🟢
Rueda del pino	↓ + 🔴 + 🟢
Patada y pino con rueda atrás	↘+ 🔴 + 🟢
Posición del pino	↓ + 🟡 + 🟢
• Jab con volteo	🟡
• Combo de volteo XY	🟡🟢
• Patada del pino	🟢
• Patada giratoria doble	🟢🟢
• Patada catapulta rodante	🟡 + 🟢
• Barrido con giro	🔴 + 🟢
• SuiJuu Nage	🔴 + 🟡
• A por la cabeza	← + 🔴 + 🟡
• Volteo	↓
• Paso atrás	←, ←

PROYECCIONES	
Juuji-Karami	🔵
KubiKiri-Nage	→ + 🔵
Tañido de campanas	→ + 🔵 (Mu)
Shiho-Nage	↘+ 🔵
Yama-Arashi	← + 🔵
Patada del halcón	→, → + 🔵
Sombra de sueño	←, → + 🔵
Ataque del trueno	↓, ↙, ← + 🔵
Palma trueno ascendente	↓, ↘, → + 🔵
• Kama-Itachi	↓, →, ↑ + 🔵
•• Caída Hankou	360 + 🔵
Ura Nage	🔵 (De)
Caída Jinryuu	← + 🔵 (De)
Dragón descendente	→, → + 🔵 (De)
A por el cuello	↓ + 🔵 (Ag)
Giro con salto	↙ + 🔵 (Ag)
La jarra de la cascada	↓ + 🔵 (De, Ag)

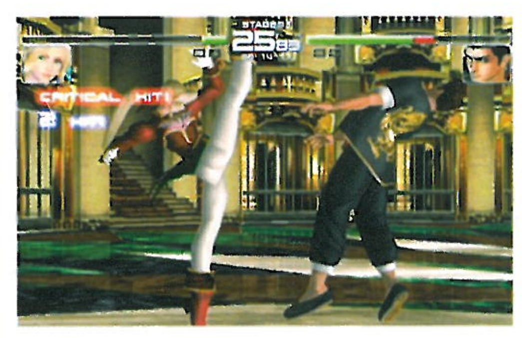
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Choteo básico	↓, ↓ + 🔴 + 🟡 + 🟢
Primer choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
Segundo choteo especial	→, ←, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Posición del pino	↓ + 🟡 + 🟢
Voltereta picada	↗ + 🟡
Salto triangular	↑, → (Mu)

MOVIMIENTOS TAG	
Palma trueno-Patada garra	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Kasumi)
Penumbra doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Kasumi)
Tag Rising Thunder	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	← + 🔴 + 🟡 + 🟢

HELENA



En venganza de su madre







DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Pi Qua Quan**
Edad: **21**
Altura: **1,70 m**
Peso: **49 Kg.**
Nacionalidad: **Francesa**
Compañero principal: **Gen Fu**
Compañero secundario: **No tiene**



BIOGRAFÍA OFICIAL

Es la hija de Fame Douglas y una cantante soprano de fama mundial experta en Pi Qua Quan. Le dispararon mientras actuaba en la ópera, pero fue su madre quien murió. En su búsqueda del culpable descubrió que el asesino está relacionado de algún modo con el Campeonato Mundial de combate Dead or Alive.





Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR		Patada con giro hacia atrás	↖, 🟢
Palma taladro	🟡		
Puño puñal medio	↘+ 🟡	**MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS**	
Puño arqueado bajo	↓ + 🟡	Kasui-So	→, → + 🟡
Patada giratoria alta	🟢	Palma taladro	🟡
Patada rotatoria	↘+ 🟢	• Palma espiral	🟡🟡
Barrido de muslos	↓ + 🟢	•• Palma embestidora	🟡🟡🟡
Mano divisora frontal	↗ 🟡	•• Talón coronador	🟡🟡🟢
Patada ascendente frontal	↗ 🟢	•• Acometida de tobillo	🟡🟡, ↓ + 🟢
Palma aleatoria frontal	↗, 🟡	•• Inversión de puño	🟡🟡, ←
Patada frontal con giro	↗, 🟢	••• Palma espiral doble	🟡🟡, ← + 🟡
Mano divisora con salto	↑ 🟡	•••• Palma embestidora final	🟡🟡, ← + 🟡🟡
Patada ascendente con salto	↑ 🟢	• Patada instantánea	🟡🟢
Palma aleatoria con salto	↑, 🟡	•• Doble patada instantánea	🟡🟢🟢
Patada con giro y salto	↑, 🟢	••• Patada instantánea definitiva	🟡🟢🟢🟢
Palma aleatoria hacia atrás	↖, 🟡	Filo de cuchillo ascendente	↑ + 🟡

Puño operístico	↖ + 🟡
Jab con palma	↘+ 🟡
• Filo acometedor	↘+ 🟡🟡
Puño trasero de revés	← + 🟡
• Filo de palma lateral	← + 🟡🟡
•• Tensin-Kasui-Syo	← + 🟡🟡🟡
Barrido del filo	↗ + 🟡
• Empujón de revés	↗ + 🟡🟡
• Patada sin rostro	↗ + 🟡🟢
• Embate de tobillo retrasado	↗ + 🟡, ↓ + 🟢
Puño trasero con agachada	←, ← + 🟡
• Puño de respuesta	←, ← + 🟡🟡
•• Bajo el cinturón	←, ← + 🟡🟡, ↓ + 🟡
Bofetón	→ + 🟡
• Kasetu-Syo	→ + 🟡🟡
Puño relámpago invertido	↙ + 🟡
Alas de águila	🟡 + 🟢
• Soheki-Syo	🟡 + 🟢, 🟡 + 🟢
Grulla rodillera	🟢
• Rodillazo doble	🟢🟢
•• Rodilla rápida	🟢🟢🟢
Rodillazo con avance	→ + 🟢
• Embate del fénix	→ + 🟢, ↓ + 🟢
• Palma doble con avance	→ + 🟢🟡
Patada de la mafia	← + 🟢
• Rigo-Tai	← + 🟢🟢
Syasyu-Ki-Kyaku	↑ + 🟢
Patada en punta inversa	↖ + 🟢
Embate de tobillo con brinco	→, → + 🟢
• Puñetazo bajo raudo	→, → + 🟢🟡
•• Empujón de palma doble	→, → + 🟢🟡🟡
Empujón de tobillo inverso	↙ + 🟢
• Senten-Soto	↙ + 🟢🟡
Ataque espinillero	↓ + 🟢
• Coz de mula con giro	↓ + 🟢🟢
Patada de kárate	↗ + 🟢
Fénix cruel	↓ + 🔴 + 🟢
Gancho de fénix	↘ + 🟡
• Gancho de fénix doble	↘ + 🟡🟡
Hoja del fénix	↓, ↘, → + 🟡
Puño del náufrago	← + 🟡 + 🟢
Filo de cuchillo con barrido	↓, ↙, ← + 🟡
Palmotada a la tripa	→ + 🟡 + 🟢

MOVIMIENTOS DE ATAQUE POR DETRÁS

Rodaja de revés	↓ + 🟡 (Es)
Rodaja de cara	↓ + 🟡 (Es)
Talón alzado con giro	🟢 (Es)
Coz de mula	↓ + 🟢 (Es)
Embate del fénix	↓ + 🟢 (Es)
Palma aleatoria de cara	🟡 (Es)
• Palma con avance	🟡 🟡 (Es)
•• Palma forjadora	🟡 🟡 🟡 (Es)
••• Palma crítica	🟡 🟡 🟡 🟡 (Es)
•• Palma invertida	🟡 🟡, ← + 🟡 (Es)
••• Palma disruptora	🟡 🟡, ← + 🟡 🟡 (Es)
•••• Súper palma crítica	🟡 🟡, ← + 🟡 🟡 🟡 (Es)
Grúa rodillera	→ + 🟢 (Es)
• Retorno del fénix	→ + 🟢, ↓ + 🟢 (Es)
• Fénix contundente	→ + 🟢 🟡 (Es)
Palma con avance	→ + 🟡 (Es)
Ascensión espiral del fénix	🟡 + 🟢 (Es)
Barrido con avance	→, → + 🟢 (Es)

MOVIMIENTOS BOKUHO

Jab estático	🟡
• Jab rápido	🟡🟡
•• Puño de fénix retrasado	🟡🟡🟡
•• Garra de fénix	🟡🟡🟢
Fénix con avance	→ + 🟡
• Fénix volador	→ + 🟡🟡
•• Kyoda-Syo-Ken	→ + 🟡🟡🟡
•• Garra de fénix en vuelo	→ + 🟡🟡🟢
Palma lateral invertida	← + 🟡
• Jaque de la grúa rodillera	← + 🟡🟢
•• Regreso del fénix	← + 🟡🟢, ↓ + 🟢
•• Ryoin-Syo	← + 🟡🟢🟡
Rodillazo brutal	↘ + 🟢
• El fénix se prepara	↘ + 🟢, ↓+ 🟢
Empujón de palma espiral	→, → + 🟡
Puntapié de volea	🟢
Puntapié ascendente	→ + 🟢
Barrido del fénix	↓ + 🔴 + 🟢
Filo ascendente doble	🟡 + 🟢

PROYECCIONES

Filo en espiral	🔵
Sen-Heki	← + 🔵
Talón golpeador	← + 🔵 (Mu)
Puño de la sinfonía	→, → + 🔵
Yoto-Haibi	↓, ↘, → + 🔵
Grúa cargada trasera	🔵 (Es)
Codazo tifón	🔵 (De)
Jaque al diafragma	↓ + 🔵 (Ag)
Leñazo ascensor	↙ +🔵 (Ag)
Doble réplica	↓ +🔵 (De, Ag)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bokuho	↓ + 🟡 + 🟢
Choteo	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢

MOVIMIENTOS TAG

Asalto y agresión	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Gen Fu)
Kung Fu	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Gen Fu)
Palanca impetuosa	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	←+ 🔴 +🟡+🟢







TINA



Superestrella de la lucha libre

DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Lucha profesional**
Edad: **22**
Altura: **1,75 m**
Peso: **52 Kg.**
Nacionalidad: **Estadounidense**
Compañero principal: **Bass**
Compañero secundario: **Zack**

BIOGRAFÍA OFICIAL

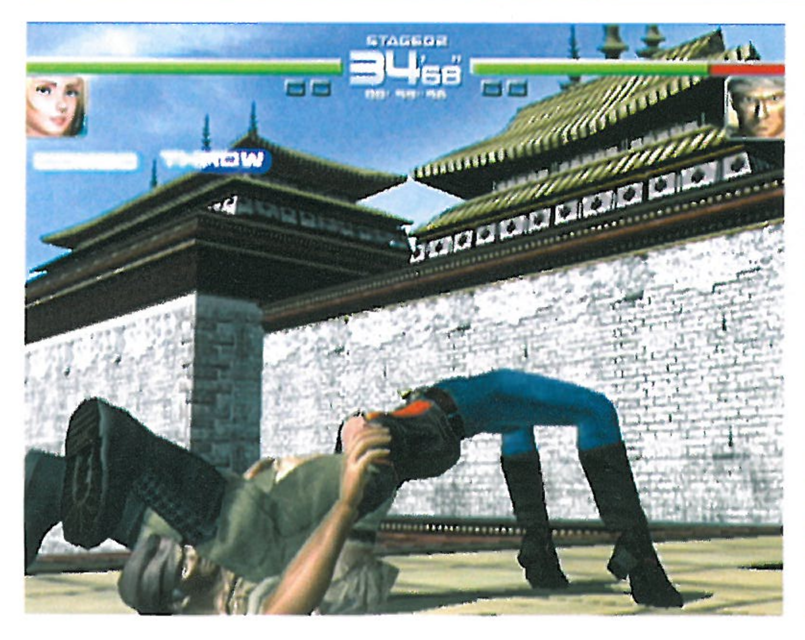
Tina es una superestrella en el mundo de la lucha libre femenina e hija del campeón imbatido de lucha profesional, Bass. Dada su belleza y su condición de celebridad, su victoria en el Campeonato Mundial de Combate Dead or Alive elevaría su popularidad a niveles insospechados.

Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Jab	🟡
Gancho	↘+ 🟡
Nudillos bajos	↓ + 🟡
Patada alta	🟢
Patada media	↘+ 🟢 (Es)
Patada baja	↓ + 🟢 (Es)
Nudillos rotatorios	🟡 (Es)
Nudillos medios con giro	↓ + 🟡 (Es)
Nudillos bajos con giro	↓ + 🟡 (Es)
Patada rotatoria	🟢 (Es)
Patada lateral con giro	↓ + 🟢 (Es)
Patada baja con giro	↓ + 🟢 (Es)
Kicboxing con giro	🔴 + 🟢 (Es)
Voltereta lunar	🟡 + 🟢 (Es)
Caída con puño frontal	↗ 🟡
Patada con caída	↗ 🟢
Martillo frontal con paso	↗, 🟡
Patada rodillera de canguro	↗, 🟢
Caída del puño volador	↑ 🟡
Patada bifurcadora	↑ 🟢
Martillo con paso	↑, 🟡
Paso rodillero del canguro	↑, 🟢
Martillo con paso atrás	↖, 🟡
Caída baja con paso atrás	↖, 🟢

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
• Jab – Patada alta	🟡🟢
• Jab – Directo	🟡🟡
•• Metralleta media	🟡🟡🟢
•• Codo ametrallador	🟡🟡🟡
••• Rodilla ametralladora	🟡🟡🟡🟢
Flecha de nudillos	↖ + 🟡
Tajo ardiente	↑ + 🟡

Codazo de revés	↗ + 🟡
• Codo trasero – Rodilla	↗ + 🟡🟡
Martillo doble	← + 🟡
Rodilla giratoria baja	↘+ 🟡
Codazo	→ + 🟡
• Codazo – Nudillos traseros	→ + 🟡🟡
•• Combo del infinito	→ + 🟡🟡🟡
•• Última combinación	→ + 🟡🟡🟢
•• Combo de nudillos giratorios	→ + 🟡🟡, ↓ + 🟡
•• Combo de caída baja	→ + 🟡🟡, ↓ + 🟢
Gancho arrojado	→, → + 🟡
• Gancho doble	→, → + 🟡🟡
•• Combo patada caída	→, → + 🟡🟡🟢
Especial de Tina	→, → + 🟡 + 🟢
Tajo trasero vertical	↘ + 🟡
• Martillo vertical	↘+ 🟡🟡
Delfín Superior	↘, ↘+ 🟡
Codo rodador	↓, ↘, →+ 🟡
Patada alta	🟢
• Golpe de espinilla	🟢🟢
Patada media	↘+ 🟢
• Patada media doble	↘+ 🟢🟢
Patada con paso	↗ + 🟢
Patada trasera al cerebro	↖ + 🟢
Patada con caída	↑ + 🟢
Patada frontal con paso	→, → + 🟢
Golpe rodillero con salto	→ + 🟢
• Martillo de rodilla	→ + 🟢🟡
Patada baja con giro	↓ + 🟢
• Patada clave	↓ + 🟢🟢
•• Patada clave doble	↓ + 🟢🟢🟢
Rodilla destructora	↘, ↘+ 🟢
Patada de la bailarina	🔴 + 🟢
Placaje de hombro	←, → + 🟡
Lazo de corto alcance	🟡 + 🟢
Codazo suicida	→ + 🟡 + 🟢
Rolling Sabot	← + 🟢
Patada rodante frontal	→ + 🔴 + 🟢
Patada con caída baja	→ + 🔴 + 🟢
Presa lunar	← + 🟡 + 🟢
PROYECCIONES	
Bomba del valle de la muerte	🔵
Costalazo	→ + 🔵
• Piloto de Texas	↓ + 🔵
Ciclón de busto	→ + 🔵 (Mu)
Frankensteiner	← + 🔵
Proyección martillo	→, → + 🔵
• Súplex del océano japonés	🔵
J.O.S.	→, → + 🔵 (Mu)
Placaje	←, → + 🔵
Placaje Oki-Agari	🔵 (Su – Boca abajo, Head Towards)
• Placaje – Swing gigante	←, ↙, ↓, ↘, → + 🔵
Presión de tornado	→, ← + 🔵
• Bomba Gorii	↓ + 🔵
•• Presa retuerce-cielos	↓, ↑ + 🔵
Jaca voladora	↓, ↙, ← + 🔵
• Tabla de surf - Llave	←, → + 🔵
•• Súplex del océano japonés	↓, ↑ + 🔵
Captura de pescador	←, ↙, ↓, ↘, → + 🔵
Japan Ocean Cyclone	↓, →, ← + 🔵
Súplex alemán	🔵 (De)
• Rotura doble	↓ + 🔵
Soltar Súplex alemán	→ + 🔵 (De)
Súplex de busto	→ + 🔵 (De, Mu)
Llave Full Nelson	→, ← + 🔵 (De)
• Súplex del dragón	→, ← + 🔵
Llave de cuatro piernas	↓ + 🔵 (Ag)
• Presa en la pierna	↓, ↓ + 🔵
Súplex de brazo doble	↙ + 🔵 (Ag)
• Perforador del tigre	↓ + 🔵
Bomba del océano japonés	↘, ↘+ 🔵 (Ag)
Cruje-cuellos	↓ + 🔵 (De, Ag)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Choteo básico	↓, ↓ + 🔴 + 🟡 + 🟢
Choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
Rueda frontal	↓ + 🟡 + 🟢
MOVIMIENTOS TAG	
Lápida de pinchos	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Bass)
Armstrong doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Bass)
Bombe de la Rougeau	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Zack)
Zarpa de hierro – Retuerce-cielos	↓, ↘, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Bass)
Lazo doble	↓, ↘, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Bass)
Tirón del brazo en equipo	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	← + 🔴 +🟡+🟢





BASS



Profesional de la lucha libre











DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Lucha profesional**
Edad: **46**
Altura: **1,95 m**
Peso: **157 Kg.**
Nacionalidad: **Estadounidense**
Compañero principal: **Tina**
Compañero secundario: **Leon**



BIOGRAFÍA OFICIAL

Es el padre de Tina y no le gusta que ella aproveche su sex-appeal para adquirir celebridad. Se inscribe en el Campeonato Mundial de Combate Dead or Alive para evitar que hagan daño a su amada hija, y a la vez espera enseñarle la dura realidad del campeonato mundial.

Lista de movimientos esenciales

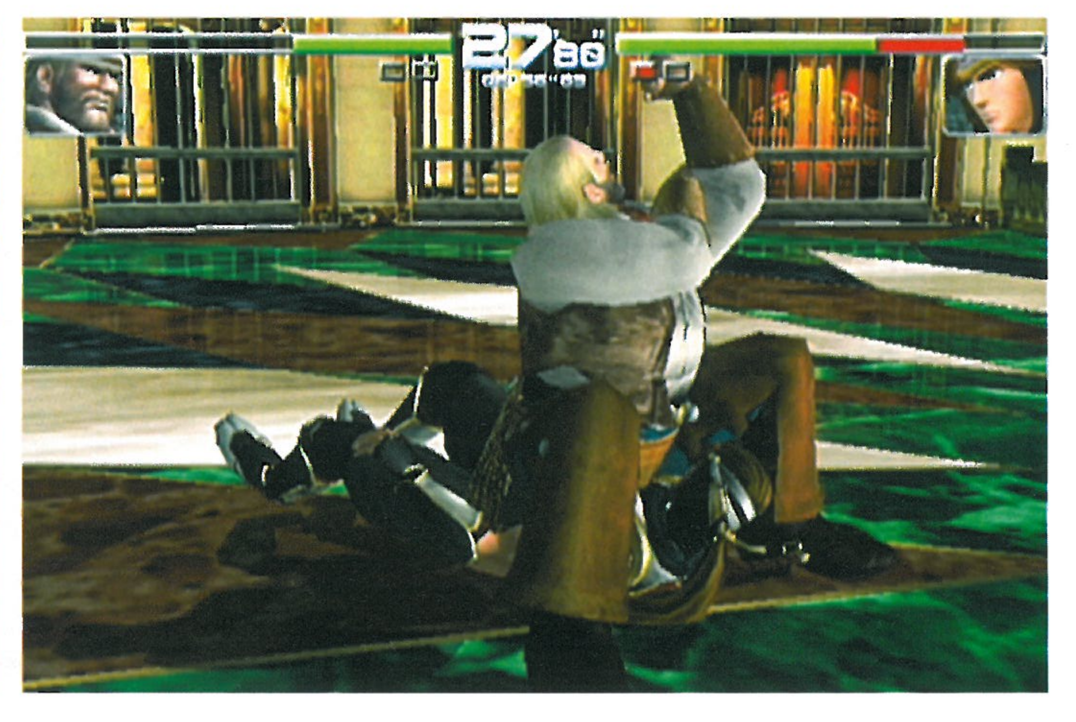
MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Jab de palma	🟡
Codazo	↘+ 🟡
Nudillos bajos	↓ + 🟡
Patada alta	🟢
Patada frontal	↘+ 🟢
Patada baja	↓ + 🟢
Palma oscilante	🟡 (Es)
Nudillos traseros	↓ + 🟡 (Es)
Palma oscilante baja	↓ + 🟡 (Es)
Patada circular alta	🟢 (Es)
Pata circular media	↓ + 🟢 (Es)
Patada circular baja	↓ + 🟢 (Es)
Patada al tórax	← + 🟢 (Es)
Súper codazo circular	🟡 + 🟢 (Es)
Nudillos aéreos frontales	↗ 🟡
Patada frontal del potro	↗ 🟢
Disparo frontal al cuello	↗, 🟡
Rompe-piernas frontal	↗, 🟢
Nudillos saltadores	↑ 🟡
Patada del potro	↑ 🟢
Disparo al cuello	↑, 🟡
Rompe-piernas saltarín	↑, 🟢
Disparo trasero al cuello	↖, 🟡
Rompe-piernas trasero	↖, 🟢
Patada ascendente con caída	↓ + 🔴 + 🟢 (Su – Boca arriba, sin mirar al rival)

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Jab de palma	🟡
• Palma doble	🟡🟡
• Combo del gong	🟡🟡🟡
• Combo del martillo	🟡🟡, ↓ + 🟡
• Combo de patada alta	🟡🟡🟢

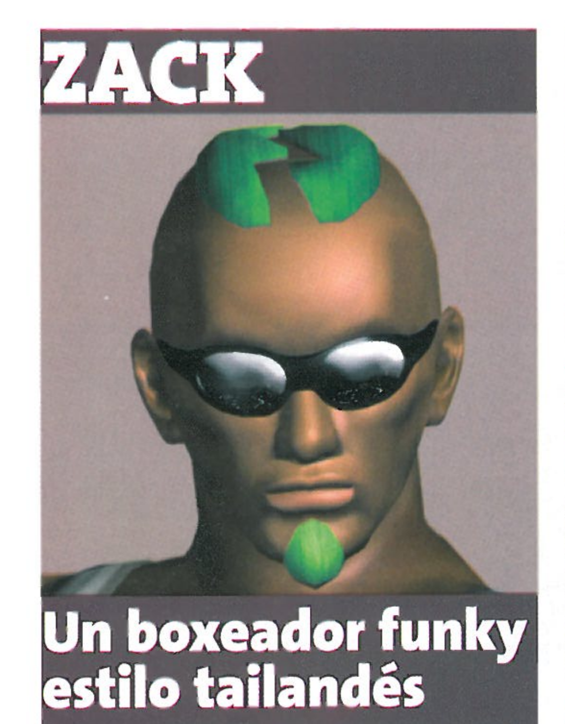
• Jab – Patada frontal	🟡🟢
• Combo de patada impetuosa	🟡🟢🟢
Gancho corporal	→ + 🟡
• Giro Salvaje	→ + 🟡🟡
Cuchillada infernal	🟡 + 🟢
Bateo con el codo	↗ + 🟡
• Acometida de codo	↗ + 🟡🟡
Tajo de Texas	← + 🟡
• Tajo armado	← + 🟡🟡
• Corte aturdidor	← + 🟡🟡, 🟡 + 🟢
Martillo de protones	↙ + 🟡
• Súper gong	↙ + 🟡🟡
Grúa rodillera	→ + 🟢
• Martillo rodillero	→ + 🟢🟡
Patada alta con salto	↑ + 🟢
Golpetazo	→, → + 🟡
Choque del oso	↘+ 🟡 + 🟢
• Tijeras del oso	↘+ 🟡 + 🟢, 🟡
Patada frontal	↘+ 🟢
• Destrozo con patada	↘+ 🟢🟢
Martillo a una mano	↑ + 🟡
Choque Búfalo	↘, ↘+ 🟡
Patada con caída	↓, ↘, → + 🟢
Tajo directo volador	→, → + 🟡 + 🟢
Patada Kenka	→, → + 🟢
Tajo mongol	↖ + 🟡
• Tijeras infernales	↖ + 🟡🟡
Hacha rodante	←→ + 🟡
Lazo de contrabajo	→ + 🟡 + 🟢
Patada rodante frontal	→ + 🔴 + 🟢
Rompe-piernas	↙ + 🟢
Patada con caída baja	↓ + 🔴 + 🟢
Codo musculoso	← + 🟡 + 🟢
Alma ardiente	↓ + 🟡 + 🟢
• Bombero con hacha	↓ + 🟡 + 🟢, 🟡 + 🟢
PROYECCIONES	
Flecha del halcón	🔵
Cabezazo con un pie	↘+ 🔵🟡
Cabezazo con pie trasero	↘+ 🔵 (De)
Cabezazo del toro	↘+ 🔵 (Mu)
Caída de la noria	← + 🔵
Presa del oso	← + 🔵 (Mu)
Tornado	→ + 🔵
Tijeras corporales voladoras	↑ + 🔵
Lazo dinamita	←, → + 🔵
Choque del martillo atómico	←, → + 🔵 (Mu)
Estampida Oklahoma	→, → + 🔵
• Estampida Oklahoma 2	→ + 🔵
Conductor de Manhattan	↓, ↙, ← + 🔵
• Stretch Plum	↓ + 🔵
•• Caída de Manhattan	↓, ↑ + 🔵
Súper Fenómeno	←, ↙, ↓, ↘, → + 🔵
T.F.B.B.	↓, →, ← + 🔵
T.F.B.C.	↓, →, ← + 🔵 (Mu)
Caída atrás peligrosa	🔵 (De)
Caída atrás motriz	🔵 (De)
Rompe-columnas argentino	← + 🔵 (De)
Súper bomba invertida	↑ + 🔵 (De)
Caída atómica	→, → + 🔵 (De)
• Aplasta-caretos	→ + 🔵
Zarpa de hierro	←, ↙, ↓, ↘, → + 🔵 (De)
• Lanzador del grizzly	↓, ↓ 🔵
• Estrujón del grizzly	↓, ↓ + 🔵 (Mu)
Bomba baja	↓ + 🔵 (Ag)
Bomba espiral	↙ + 🔵 (Ag)
DDT a dos brazos	↘, ↘+ 🔵 (Ag)
Marcador de becerros	↓ + 🔵 (De, Ag)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Choteo básico	↓, ↓ + 🔴 + 🟡 + 🟢
Choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
MOVIMIENTOS TAG	
Armstrong doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Tina)
Lazo doble	↓, ↘, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Tina)
Lápida de pinchos	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Tina)
Zarpa de hierro – Retuerce-cielos	↓, ↘, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Tina)
Presa de brazo – Caída con patada	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Leon)
Súper costalazo en equipo	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
• Estampida de Oklahoma en equipo	→ + 🔴 + 🟡
Penumbra Tag	← + 🔴 + 🟡 + 🟢







ZACK



Un boxeador funky estilo tailandés









DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Boxeo tailandés**
Edad: **25**
Altura: **1,80 m**
Peso: **78 Kg.**
Nacionalidad: **Americana**
Compañero principal: **Leon**
Compañero secundario: **Tina**

BIOGRAFÍA OFICIAL

Su fuerza y su inusual estilo de boxeo llaman la atención de todos los que contemplan sus peleas. Es un genio del boxeo tailandés. Volvió a inscribirse en el Campeonato para satisfacer su ansia de protagonismo y llevarse el premio. Su personalidad enrollada hace que su fama suba como la espuma.

Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Jab (Golpe seco)	🟡
Gancho	↘+ 🟡
Nudillos bajos	↓ + 🟡
Patada alta	🟢
Patada media	↘+ 🟢
Te Ran	↓ + 🟢
Nudillos con giro	🟡 (Es)
Codo con giro	↓ + 🟡 (Es)
Nudillos bajos con giro	↓ + 🟡 (Es)
Patada-talón con giro	🟢 (Es)
Patada superior con giro	↓ + 🟢 (Es)
Patada baja con giro	↓ + 🟢 (Es)
Garrotazo con giro	← + 🟡 (Es)
Patada-talón rotatoria	← + 🟢 (Es)
Patada lateral con salto	↗ 🟢
Codazo con paso adelante	↗, 🟡
Rodilla con paso adelante	↗, 🟢
Patada lateral aérea	↑ 🟢
Codazo con paso	↑, 🟡
Patada-rodilla con paso	↑, 🟢
Finta de codazo	↖, 🟡
Amago de giro medio	↖, 🟢

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Resorte ascendente	→ + 🟢 (Tu)
• Talón resorte	→ + 🟢, 🟢 (Tu)
Aguja infernal	↑ + 🟡
Codo abajo	↙ + 🟡
Patada-talón ascendente	↑ + 🟢
Garrotazo Sok	↓, ↘, → + 🟡
• Impacto doble	↓, ↘, → + 🟡🟡
• Patada-talón giratoria	↓, ↘, → + 🟡🟢
Tei Sok Tron	→ + 🟡

• Sok doble	→ + 🟡🟡
• Patada media con codazo	→ + 🟡🟢
•• Medio doble con codazo	→ + 🟡🟢🟢
••• Medio triple con codazo	→ + 🟡🟢🟢🟢
•••• Embate del infierno	→ + 🟡🟢🟢🟢🟢
Codo superior	→, → + 🟡
Patada alta con medio giro	← + 🟢
• Garrotazo con medio giro	← + 🟢🟡
• Patada de talón de medio giro	← + 🟢🟢
Tei Kau Tron	→ + 🟢
• Rodilla ametralladora	→ + 🟢🟢
Aurora ardiente	↖ + 🟢
Patada pandereta	←, ← + 🟢
• Talón pandereta	←, ← + 🟢🟢
Golpe con vaivén	↖ + 🟡
• Jab – Patada alta	🟡🟢
•• Jab – Talón alto con giro	🟡🟢🟢
••• Jab – Triple alto	🟡🟢🟢🟢
•••• Acelerón	🟡🟢🟢🟢🟢
• Jab - Directo	🟡🟡
•• Llama de Vulcano	🟡🟡🟡
••• Arremetida de Mebio	🟡🟡🟡🟢
•• Patada media de Vulcano	🟡🟡🟢
••• Media doble de Vulcano	🟡🟡🟢🟢
•••• Media triple de Vulcano	🟡🟡🟢🟢🟢
••••• Bestia enloquecida	🟡🟡🟢🟢🟢🟢
•• Patada baja de Vulcano	🟡🟡, ↓ + 🟢
••• Baja doble de Vulcano	🟡🟡, ↓ + 🟢🟢
•••• Triple baja de Vulcano	🟡🟡, ↓ + 🟢🟢🟢
••••• Sabueso loco	🟡🟡, ↓ + 🟢🟢🟢🟢
•• Patada-rodilla de Vulcano	🟡🟡, → + 🟢
•• Filo de Vulcano	🟡🟡, → + 🟡
••• Embate genocida	🟡🟡, → + 🟡🟢
••• Carrera del diablo	🟡🟡, → + 🟡🟡
••• Estafa de Vulcano	🟡🟡, ←
••• Falso medio giratorio	🟡🟡, ←, 🟢
Gancho	↘+ 🟡
• Porrazo del infierno	↘ + 🟡🟡
•• Porrazo del cielo	↘ + 🟡🟡🟡
Golpe de nudillos	← + 🟡
Patada alta	🟢
• Patada-talón alta con giro	🟢🟢
•• Triple alta con giro	🟢🟢🟢
••• Embestida de Mefisto	🟢🟢🟢🟢
Patada media	↘+ 🟢
• Doble patada media	↘+ 🟢🟢
•• Triple patada media	↘+ 🟢🟢🟢
••• Patada impetuosa media	↘+ 🟢🟢🟢🟢
•••• Carrera del demonio	↘+ 🟢🟢🟢🟢🟢
Te Ran	↓ + 🟢
• Doble patada baja	↓ + 🟢🟢
•• Triple patada baja	↓+ 🟢🟢🟢
••• Patada impetuosa baja	↓+ 🟢🟢🟢🟢
•••• Carrera de Belial	↓+ 🟢🟢🟢🟢🟢
• Te Ran directo	↓ + 🟢🟡
•• Patada media chunga	↓ + 🟢🟡🟢
••• Doble media chunga	↓ + 🟢🟡🟢🟢
•••• Triple media chunga	↓ + 🟢🟡🟢🟢🟢
•• Patada baja chunga	↓ + 🟢🟡, ↓ + 🟢
••• Doble baja chunga	↓ + 🟢🟡, ↓ + 🟢🟢
•••• Triple baja chunga	↓ + 🟢🟡, ↓ + 🟢🟢🟢
••••• Sabueso chungo	↓ + 🟢🟡, ↓ + 🟢🟢🟢🟢
•• Codazo de Vulcano	↓ + 🟢🟡🟡
••• Embestida de Mebio	↓ + 🟢🟡🟡🟢
•• Patada-rodilla de Vulcano	↓ + 🟢🟡, → + 🟢
•• Filo de Vulcano	↓ + 🟢🟡, → + 🟡
••• Embate genocida	↓ + 🟢🟡, → + 🟡🟢
•• Engaño de Vulcano	↓ + 🟢🟡, ←
Tornado de Zack	↓ + 🔴 + 🟢
Patada media rotatoria	🔴 + 🟢
Gancho torbellino	↘+ 🟡 + 🟢
Rodilla arriba	→, → + 🟢
Patada-rodilla voladora	→ + 🟡 + 🟢
Gancho del diablo	↘, ↘+ 🟡
• Codazo del diablo	↘, ↘+ 🟡, → + 🟡
Hacha vertical	🟡 + 🟢
Paseo aéreo	→, → + 🟡 + 🟢
Rodilla ascendente	↘, ↘+ 🟢
• Golpe sobre cabeza	↘, ↘+ 🟢🟢
Bazooka con giro	←, → + 🟡

PROYECCIONES

Proyección salvaje	🔵
Aturdidor	← + 🔵
Rodilla tormenta	→, ← + 🔵
Pesadilla	→, ← + 🔵 (Mu)
Carrera dura	↘, ↘+ 🔵
Rociada remojada	↓, ↘, → + 🔵
Bo Deing volador	↓, ↘, → + 🔵 (Mu)
A por el cuello	🔵 (De)
Tunda violenta	← + 🔵 (De)
Colmillo de la bestia	↓ + 🔵 (Ag)
Rompecorazones	↙ + 🔵 (Ag)
Colmillo de la bestia inverso	↓ + 🔵 (De, Ag)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Choteo básico	↓, ↓ + 🔴 + 🟡 + 🟢
Choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
Rueda falsa	↓, ↘, → + 🔴

MOVIMIENTOS TAG

Torta doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Leon)
Cabezazo doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Leon)
Bombe de la Rougeau	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Tina)
Codazo Funky	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	←+ 🔴 + 🟡 + 🟢







LEON



Soldado mercenario



DATOS PERSONALES



Estilo de lucha: **Artes marciales rusas**
Edad: **42**
Altura: **1,93 m**
Peso: **128 Kg.**
Nacionalidad: **Italiana**
Compañero principal: **Zack**
Compañero secundario: **Bass**

BIOGRAFÍA OFICIAL

Es un soldado solitario que deambula por todo el mundo. Su amante Roland, una ladrona de la Ruta de la Seda, murió en sus brazos diciendo "¡El hombre al que amo es el más fuerte del mundo!" Para cumplir con las últimas palabras de su amada, aspira a ser el tío más fuerte de la tierra.





Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Jab	🟡
Palmotada	↘ + 🟡
Nudillos bajos	↓ + 🟡
Patada alta	🟢
Patada lateral media	↘ + 🟢
Patada baja	↓ + 🟢
Nudillos traseros con giro	🟡 (Es)
• Garfio contundente	🟡 🟡 (Es)
•• Gancho contundente	🟡 🟡 🟡 (Es)
Golpe al cuerpo con giro	↓ + 🟡 (Es)
Nudillos bajos con giro	↓ + 🟡 (Es)
Nudillos rotatorios con giro	🟢 (Es)
Patada lateral con giro	↓ + 🟢 (Es)
Patada baja con giro	↓ + 🟢 (Es)
Palmotada de asalto	↗ 🟡
Patada frontal de asalto	↗ 🟢
Garfio de asalto	↗, 🟡
Pierna-pincho de asalto	↗, 🟢
Palmotada aérea	↑ 🟡
Patada frontal aérea	↑ 🟢
Garfio con paso	↑, 🟡
Pierna-pincho con paso	↑, 🟢
Garfio trampa	↖, 🟡
Pierna-pincho trampa	↖, 🟢

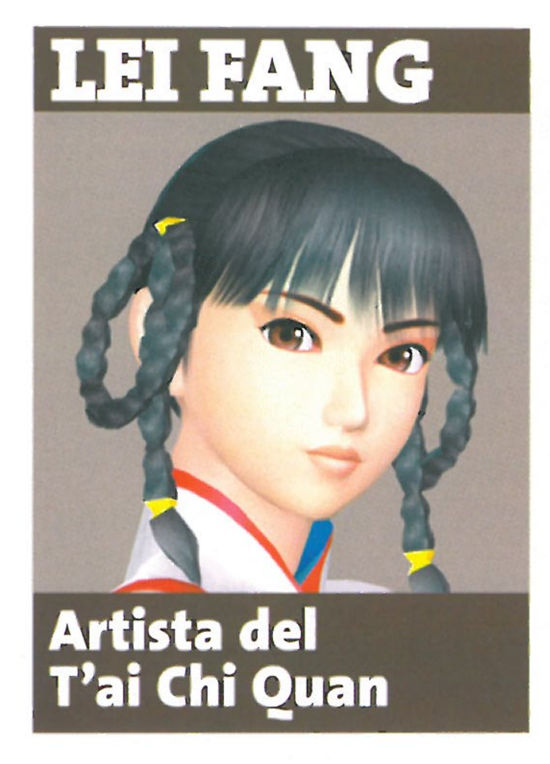
MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Blust Trass	←, 🟡 🟢
Flecha de palma	↖ + 🟡
Codazo Tomahawk	↗ + 🟡
Garfio	↑ + 🟡
• Gancho	↑ + 🟡 🟡
Patada To-raa-su	🟢 (La)
Tomahawk ascendente	↗ + 🟢
Patada jabalina	↑ + 🟢
Kickboxing al cuerpo	🔴 + 🟢
Nudillo trasero en descarga	← + 🟡
• To-raa-su en descarga	← + 🟡

Movimiento	Comando
• Rodilla perforadora	← + 🟡, → + 🟢
Grúa rodillera	→ + 🟢
Piñazo	↘ + 🟡
Talón Martillo	← + 🟢
Bateo de cabeza	🟡 + 🟢
Brazo granada	→ + 🟡 + 🟢
Nudillos llameantes	→, → + 🟡
Blocage de hombro	←, → + 🟡
Martillo doble oscilante	← + 🟡 + 🟢
• Martillo doble invertido	← + 🟡 + 🟢, 🟡
Pierna-pincho	↙ + 🟢
Golpe al cuerpo	→ + 🟡
• Aplasta-estómagos	→ + 🟡🟡
•• Choque sólido	→ + 🟡🟡🟡
•• Pierna-pincho aplastante	→ + 🟡🟡, ↓ + 🟢
• Casca-estómagos	→ + 🟡🟢
Jab	🟡
• Jab – Golpe al cuerpo	🟡, → + 🟡
•• Kickboxing arrebatado	🟡, → + 🟡🟢
•• Pierna-pincho impetuoso	🟡, → + 🟡, ↓ + 🟢
• Jab – Patada alta	🟡🟢
• Jab – Directo	🟡🟡
•• Garfio tormentoso	🟡🟡🟡
•• Nudillos tormentosos	🟡🟡, ← + 🟡
•• Kickboxing	🟡🟡🟢
•• Gancho tormentoso	🟡🟡, ↙ + 🟡
Patada alta	🟢
• Martillo-talón trampa	🟢🟢
• Doble martillo trampa	🟢🟡
•• Trampa martillo atrás	🟢🟡🟡
Gigante superior	↓, ↙, ← + 🟡
Cimitarra lateral	→, → + 🟢
• Talón cimitarra	→, → + 🟢🟢
Jabalina baja con giro	↓, + 🔴 + 🟢
PROYECCIONES	
Llave de rodilla del vencedor	🔵
Árbol al cuello	← + 🔵
Golpe al cuello	← + 🔵 (Mu)
Presa de brazo	→ + 🔵
Rodilla tormentosa	→ + 🔵 (Mu)
Barrido pivotante	←, → + 🔵
• Llave de Aquiles	→, ← + 🔵
•• Presa de la gamba inversa	↓ + 🔵
Tijeras del cangrejo	↘, ↘ + 🔵
• STF	↓, ↓ + 🔵
Presa erguida de brazo	↓, ↙, ← + 🔵
• Gammadion cuello-brazo	→, ← + 🔵
•• DDT	↓ + 🔵
Rompecolumnas del molino	↓, ↘, → + 🔵
Puente del desierto	↓, ↘, → + 🔵 (Mu)
Llave cruzada de brazo con salto	🔵 (De)
Llave del infierno	→ + 🔵
Presa del dormilón	←, → + 🔵 (De)
• Durmiente oscilante	→, ← + 🔵
• Muro oscilante	→, ← + 🔵 (Mu)
Llave lateral	↓ + 🔵 (Ag)
• Llave cruzada de brazo inversa	↓ + 🔵
•• Choque loco	↓, ↓ + 🔵
Presa de serpiente en la cara	↙ + 🔵 (Ag)
Presa de serpiente trasera	↙ + 🔵 (De, Ag)
• Llave en el brazo inversa	↓ + 🔵
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
MOVIMIENTOS TAG	
Torta doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Zack)
Cabezazo doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Zack)
Llave de brazo – Caída con pierna	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Bass)
Llave cruzada en el cuello	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	← + 🔴 + 🟡 + 🟢









LEI FANG

Artista del T'ai Chi Quan







DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **T'ai Chi Quan**
Edad: **19**
Altura: **1,63 m**
Peso: **50 Kg.**
Nacionalidad: **China**
Compañero principal: **Jann Lee**
Compañero secundario: **No tiene**

BIOGRAFÍA OFICIAL

Es una de las luchadoras más jóvenes, aunque muchos la han calificado de genio de la lucha. Enfrentarse a Jan Lee y derrotarlo es su meta. El absoluto dominio de éste en la arena no hace más que espolear su espíritu retador. Su deseo de vencerle la lleva a inscribirse en el Campeonato.

Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Jab	🟡
Gancho	↘+ 🟡
Puñetazo bajo	↓ + 🟡
Patada frontal alta	🟢
Patada frontal	↘+ 🟢
Patada baja	↓ + 🟢
Palma alta con giro	🟡 (Es)
Palma media con giro	↓ + 🟡 (Es)
Palma baja con giro	↓ + 🟡 (Es)
Patada de la armada con giro	🟢 (Es)
Patada frontal con giro	↓ + 🟢 (Es)
Patada baja con giro	↓ + 🟢 (Es)
Palma retrasada con giro	🟡+ 🟢 (Es)
Palma saltarina con avance	↗ 🟡
Patada saltarina con avance	↗ 🟢
Palma con brinco y avance	↗, 🟡
Patada deslizante con avance	↗, 🟢
Palma con brinco	↑ 🟡
Patada con brinco	↑ 🟢
Palma doble con brinco	↑, 🟡
Patada deslizante baja con salto	↑, 🟢
Palma con salto atrás	↖, 🟡
Patada deslizante con salto atrás	↖, 🟢

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Puño con paso	↗ + 🟡
Codazo al esprint	↑ + 🟡
Patada con salto único	↗ + 🟢
• Patada con salto doble	↗ + 🟢🟢
Medialuna trasera con salto	↖ + 🟢
Soan	→, → + 🟡
Gubia ocular	→, ← + 🟡
Siti-Sun-Ko	←, → + 🟡

La gallina de oro	🟡 + 🟢
Patada baja deslizante	↓, ↓ + 🟢
Codazo	→ + 🟡
• Codazo – Gallina de oro	→ + 🟡🟢
Puño inclinado atrás	←, ← + 🟡
Palmotada arrolladora	← + 🟡
• Puño arrollador	← + 🟡🟡
Filo bajo ascendente	↙ + 🟡
• Bloqueo bajo	↙ + 🟡🟡
Ataque trampero	↓, ↘, → + 🟡
Geki-Ti-Sui	↘, ↘+ 🟡
• Tortazo –Patada saltarina	↘, ↘+ 🟡🟢
•• Tortazo – Pat. sal. doble	↘, ↘+ 🟡🟢🟢
• Tortazo – Bloqueo	↘, ↘+ 🟡, 🟡 + 🟢
Patada alta con paso	→ + 🟢
Bun-Kyaku	→, → + 🟢
Hai-Kyaku	↑ + 🟢
Patada de la armada	← + 🟢
• Armada – Barrido con giro	← + 🟢🟢
•• Senkyu-Ren-Tai	← + 🟢🟢, ↓ + 🟢
Patada espinillera baja	↙ + 🟢
• Patada deslizante de espinilla baja	↘ + 🟢🟢
Patada frontal	↘+ 🟢
• Bloqueo frontal	↘+ 🟢, 🟡 + 🟢
Palma alta doble	→ + 🟡 + 🟢
Palma retrasada	↖ + 🟡
Palma con salto atrás	↖, 🟡
• Puñetazo uno-dos	🟡🟡
•• Syo-Kinda	🟡🟡🟡
••• Codazo uno-dos	🟡🟡, → + 🟡
••• Combo codo-gallina	🟡🟡, → + 🟡🟢
•• Palma arrolladora uno-dos	🟡🟡, ← + 🟡
••• Combo puño arrollador	🟡🟡, ← + 🟡🟡
•• Patada del cielo uno-dos	🟡🟡🟢
••• Ren-Syu-Kyaku	🟡🟡🟢🟢
••• Barrido medio del cielo	🟡🟡🟢, ↓ + 🟢
•• Combo de patada deslizante	🟡🟡, ↓ + 🟢
• Jab-Puño directo bajo	🟡, ↘ + 🟡
•• Combo de palma doble	🟡, ↘ + 🟡🟡
•• Combo de bloqueo	🟡, ↘ + 🟡, 🟡 + 🟢

• Jab-Patada de la armada	🟡🟢
•• Armada-Combo medio	🟡🟢🟢
••• Armada-Barrido	🟡🟢🟢, ↓ + 🟢
Patada frontal alta	🟢
• Armada frontal	🟢🟢
• Barrido medio frontal	🟢, ↓ + 🟢
Gubia ocular doble	← + 🟡 + 🟢
Puñetazo doble bajo	↙ + 🟡 + 🟢
Haisetu-Ko	↓ + 🟡 + 🟢
PROYECCIONES	
Mono desplomado	🔵
Noba-Bunso	← + 🔵
Cambio de suerte	← + 🔵 (Mu)
Derrumbe opresor	↘+ 🔵
Ataque arrodillado	←, → + 🔵
La rodilla doblada se tambalea	→, → + 🔵
La rodilla doblada manda	→, → + 🔵 (Mu)
R. Taiko-Tyogyo	↓, ↘, → + 🔵
•El príncipe gordo entrampa al pez	← + 🔵
•• Combo del príncipe gordo	→, → + 🔵
Rinei-Hisui	↓, ↙, ← + 🔵
Traición Takuchuu	🔵 (De)
Paseo aéreo	→, → + 🔵 (De)
Una rodilla a la cabeza abre la espalda	↓, ↘, → + 🔵 (Ag)
Touitsukon	↓ + 🔵 (Ag)
La gallina de oro	↙ + 🔵 (Ag)
Toma la mano	↓ + 🔵 (De, Ag)
MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Primer choteo básico	↓, ↓ + 🔴 + 🟡 + 🟢
Segundo choteo básico	←, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
Primer choteo especial	→, ←, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Segundo choteo básico	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
MOVIMIENTOS TAG	
Doble puño del dragón	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Jann Lee)
Rascacielos – Patada del dragón	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Jann Lee)
Proyección arrodillada en equipo	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	← + 🔴 + 🟡 + 🟢







AYANE



Kunoichi asesina

DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Mugen-Tenshin Ninjutsu/Hajinmon**
Edad: **Desconocida**
Altura: **1,57 m**
Peso: **47 Kg.**
Nacionalidad: **Japonesa**
Compañero principal: **Ein**
Compañero secundario: **No tiene**

BIOGRAFÍA OFICIAL

Es la hermanastra de Kasumi y una asesina ninja destinada a vivir a la sombra de ésta. Experta en ninjutsu, su mortífero estilo de lucha la ha valido el merecido sobrenombre de "Tengu femenina". Se incorpora al Campeonato Mundial de Combate Dead or Alive siguiendo la pista de Kasumi. Ayane admira en secreto a Hayate, el hermano de Kasumi.

Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Filo supremo	🟡
Cuchillo asesino del viento	↘+ 🟡
Filo de la Tierra	↓ + 🟡
Patada celestial suprema	🟢
Patada relámpago del pueblo	↘+ 🟢
Patada fluida quitapolvo	↓ + 🟢
Asesinato del arco celestial	↗ 🟡
Patada frontal del arco celestial	↗ 🟢
Monte frontal de la Tierra	↗, 🟡
Patada suprema de la Tierra	↗, 🟢
Homicidio arqueado	↑ 🟡
Patada arqueada	↑ 🟢
Doble monte de la Tierra	↑, 🟡
Patada suprema de la Tierra	↑, 🟢
Quitapolvo giratorio atrás	↖, 🟡
Lanza del lobo hacia atrás	↖, 🟢
Lanza de la ilusión creciente	🔴 + 🟢 (Su – Boca arriba, Mirando al rival)

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Filo supremo	🟡
Filo de combo	🟡🟡
Monte doble de Dios	🟡🟡🟡
Filo – Patada celestial	🟡🟡🟢
Filo – Patada combo	🟡🟡🟢🟢
Filo – Aguja ondulante	🟡🟡, → + 🟡
Filo – Garra sombría	🟡🟡, → + 🟡🟡
Patada celestial suprema	🟡🟢
Aguja ondulante	→ + 🟡
Koei-So	→ + 🟡🟡
Destrucción del monte	→, →+ 🟡







Patada suprema doble	→, →+ 🟡, → + 🟢
Cuchillo asesino del viento	↘+ 🟡
Rueda del Dragón asesino	↘+ 🟡, ← + 🟡
Embate de Tierra y trueno	↘, ↘+ 🟡
Llamarada de Tierra y trueno	↘, ↘+ 🟡, ↓+ 🟢
Rasen-To	← + 🟡
• Patada del pueblo	← + 🟡🟢
• Patada del águila voladora	← + 🟡>🟢
• Patada de la Tierra inversa	← + 🟡, ↓ + 🟢
• Patada de la golondrina	← + 🟡>↓ + 🟢
Filo celestial flotante	↗ + 🟡
Puñalada uno-dos	↗ + 🟡🟡
Monte del espíritu del viento	↗ + 🟡🟡🟡
Patada del espíritu del viento	↗ + 🟡🟢
Patada celestial del espíritu	↗ + 🟡🟢🟢
Yoko-To	↙ + 🟡
Patada quitapolvo	↙ + 🟡🟢
Patada celestial suprema	🟢
Combo de patada celestial	🟢🟢
Patada del trueno veloz	→ + 🟢
Ryuso-Kyaku	→ + 🟢🟢
Trueno – Lanza del lobo	→ + 🟢, ↓ + 🟢
Patada del cielo azul	↑ + 🟢
Ryubi-Ressen	↗ + 🟢
Rueda de la luna de otoño	↖ + 🟢
Fujin-Kyaku	← + 🟢
Patada divisora del cielo	🔴 + 🟢
Patada divisora de la Tierra	↘+ 🔴 + 🟢
Patada de la lanza del lobo	↓ + 🔴 + 🟢
Asesinato del cometa	🟡 + 🟢
• Cometa – Filo supremo	🟡 + 🟢, 🟡
•• Cometa – Ataque de Dios	🟡 + 🟢, 🟡🟡
•• Cometa – Divisor quitapolvo	🟡 + 🟢, 🟡🟢
••• Cometa – Divisor de Dios	🟡 + 🟢, 🟡, ↖ + 🟢
••• Cometa – Patada de Dios	🟡 + 🟢, 🟡, ↓ + 🟢
Genmu-So	↓, ↘, → + 🟢
Divisor quitapolvo	↓, ↘, → + 🔴 + 🟢
Patada del hilo de la victoria	← + 🔴 + 🟢

DE ESPALDAS

Filo de seda	🟡
Arco sombrío atrás	↓ + 🟡
Filo de la Tierra atrás	↓ + 🟡
Patada celestial atrás	🟢
Patada del pueblo atrás	↓ + 🟢
Patada de la Tierra atrás	↓ + 🟢
Combo de filo atrás	🟡🟡
Seda-Monte doble	🟡🟡🟡
Seda-Asesinato del cometa	🟡🟡, ← + 🟡
Seda-Desgarrón del cometa	🟡🟡, ← + 🟡🟡
Seda-Ataque del cometa	🟡🟡, ← + 🟡🟡🟡
Seda-Divisor quitapolvo	🟡🟡, ← + 🟡🟡🟢
Rasin-Eiko-Sai	🟡🟡, ← + 🟡🟡, ↖ + 🟢
Seda-Patada de Dios	🟡🟡, ← + 🟡🟡, ↓ + 🟢
Seda-Ataque ascendente	🟡🟡, → + 🟡
Seda-Patada del pueblo	🟡🟡, → + 🟡🟢
Seda-Águila voladora	🟡🟡, → + 🟡>🟢
Seda-Patada de la Tierra	🟡🟡, → + 🟡, ↓ + 🟢
Seda-Golondrina voladora	🟡🟡, → + 🟡>↓ + 🟢
Seda-Sable de luz	🟡🟡, ↙ + 🟡
Seda-Patada quitapolvo	🟡🟡, ↙ + 🟡🟢
Rito del viento	↑ + 🟢
Ei-Geturin	↖ + 🟢
Cuchillo de la rueda	← + 🟡
• Filo supremo	← + 🟡🟡
•• Ataque de Dios	← + 🟡🟡🟡
•• Divisor quitapolvo	← + 🟡🟡🟢
••• Divisor de Dios	← + 🟡🟡, ↖ + 🟢
••• Patada de Dios	← + 🟡🟡, ↓ + 🟢
Sable de luz solitario	↙ + 🟡
Patada quitapolvo solitaria	↙ + 🟡🟢
Rueda voladora en círculo	↖ + 🟡
Patada súbita en círculo	↓ + 🔴 + 🟢
Lanza del cielo vacío	🔴 + 🟢

PROYECCIONES

Colapso de la hoja carmesí	🔵
Hajin-Enbu	→ + 🔵
Baile circular de la luz	→ + 🔵 (Mu)
Ilusión de la neblina	← + 🔵
Abanico del melocotón en flor	←, → + 🔵
Abanico de la ciruela en flor	←, → + 🔵 (Mu)
Rueda de la avalancha	→, → + 🔵
• Caída del pilar de hielo	>↑ + 🔵
Katyo-Gengi	↓, ↘, → + 🔵
Sueños de caos	↓, ↙, ← + 🔵
Cuervo oscuro	→ + 🔵 (Es)
Caída de la arena fluyente	🔵
Molestia de la mata de té	→ + 🔵
Caída instantánea	↓ + 🔵 (Ag)
Dios oculto en la noche	↙ + 🔵 (Ag)
Corte afilado	↓ + 🔵 (Es, Ag)
Rueda de ensueño	↓ + 🔵 (De, Ag)
Danza de la batalla celestial	↙ + 🔵 (De, Ag)

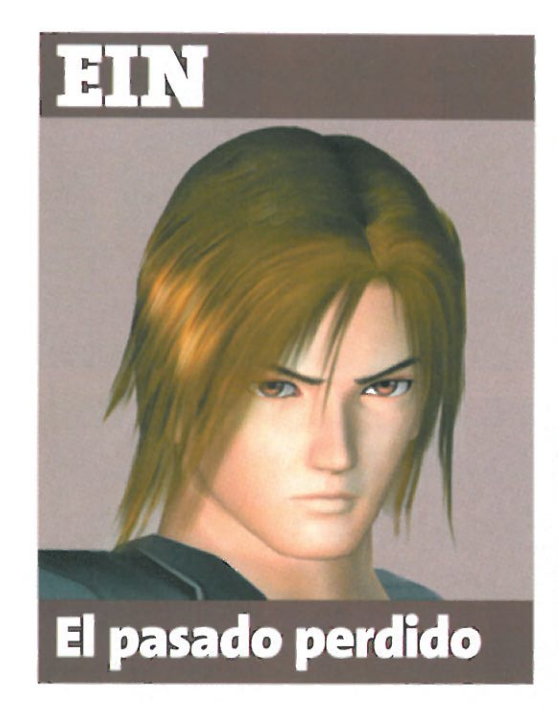
MOVIMIENTOS ESPECIALES

Choteo básico	↓, ↓ + 🔴 + 🟡 + 🟢
Choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
Haijin	↑ + 🟡
Voltereta lunar	↖ + 🟡

MOVIMIENTOS TAG

Danza del viento/Patada torre	→, →+ 🟡 + 🟢 + 🔴 (a Ein)
Molinete doble	→, → + 🟡 + 🟢 + 🔴 (de Ein)
Rushing Crimson Leaf	→, → + 🟡 + 🟢 + 🔴
Embate de la hoja carmesí	←+ 🔴 + 🟡 + 🟢

EIN



El pasado perdido









DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Kárate**
Edad: **23**
Altura: **1,80 m**
Peso: **75 Kg.**
Nacionalidad: **Sin identificar**
Compañero principal: **Ayane**
Compañero secundario: **No tiene**





BIOGRAFÍA OFICIAL

Lo abandonaron medio muerto en la esotérica Selva Negra alemana. Aunque padeció amnesia, su hondo deseo de luchar permaneció intacto en su vapuleado cuerpo. Dominó el kárate en un periodo muy breve. Espera encontrar respuestas a su búsqueda interior mediante la participación en el Campeonato Mundial Dead or Alive.

Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Ataque de encargo	🟡
Ataque ascendente	↘+ 🟡
Ataque bajo	↓ + 🟡
Patada molinete	🟢
Patada frontal	↘+ 🟢
Patada baja	↓ + 🟢
Puño de la verdad con giro	🟡 (Es)
Puño circular inverso	↓ + 🟡 (Es)
Puño bajo con giro	↓ + 🟡 (Es)
Patada atrás inversa	🟢 (Es)
Caída de talón con giro	↓ + 🟢 (Es)
Espada-talón baja con giro	↓ + 🟢 (Es)
Patada atrás con salto	↑ + 🟢 (Es)
Ataque frontal con salto	↗ 🟡
Patada frontal con salto	↗ 🟢
Ataque frontal doble con salto	↗, 🟡
Patada frontal del agua con salto	↗, 🟢
Ataque saltarín	↑ 🟡
Patada saltarina	↑ 🟢
Ataque doble con salto	↑, 🟡
Patada del agua con salto	↑, 🟢
Ataque saltarín doble atrás	↖, 🟡
Patada saltarina del agua atrás	↖, 🟢

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Tuba-Uti	→ + 🟡
Azuma	←, → + 🟡
Doble ataque de puño	→ + 🟡 + 🟢
Fujin	↓, ↘, → + 🟡
Ataque obturador	↑ + 🟡
Rompehielos	↖ + 🟡
Codazo ascendente	↗ + 🟡
• Guerrero del trueno	↗ + 🟡 🟢
Ataque de encargo	🟡
• Combo de puño	🟡 🟡

• Ren-Fujin	🟡🟡🟡
• Combo de garra	🟡🟡, → + 🟡
•• Combo de la rienda del toro	🟡🟡, → + 🟡🟡
•• Campana de la niebla	🟡🟡, → + 🟡🟢
•• Luz descendiente	🟡🟡, → + 🟡, ↓ + 🟢
• Combo – Molinete	🟡🟡🟢
•• Combo – Patada combo	🟡🟡🟢🟢
• Combo – Patada baja	🟡🟡, ↓ + 🟢
•• Gorrión escarlata	🟡🟡, ↓ + 🟢🟢
•• Cola de dragón	🟡🟡, ↓ + 🟢🟢
• Puño – Molinete	🟡🟢
• Puño – Patada combo	🟡🟢🟢
Zarpa	→, → + 🟡
• Ren-Gyu	→, → + 🟡🟡
• Patada lateral	→, → + 🟡🟢
• Patada del agua	→, → + 🟡, ↓ + 🟢
Martillo de hierro	← + 🟡
• Espada-talón baja	← + 🟡, ↓ + 🟢
• Costas celestiales	← + 🟡, ↓ + 🟢🟡
• Combo del martillo de hierro	← + 🟡🟡
• Sien	← + 🟡🟡🟡
• Fuumon	← + 🟡🟡, ↓ + 🟢
Patada molinete	🟢
• Patada atrás	🟢🟢
Molinete ascendente	🟢 (La)
Patada frontal alzada	← + 🟢
Patada-rodilla con salto	→, → + 🟢
• Patada de la estrella fugaz	→, → + 🟢🟢
• Zansei	→, → + 🟢🟢🟢
Tenso	↘, ↘+ 🟢
Caída de talón	↑ + 🟢
Viento y nubes	← → + 🟢
Señor de los cielos	↓, ↘, → + 🟢
Lágrimas de luz	🔴 + 🟢
• Patada brincadora	🔴 + 🟢, 🟢
• Patada del agua	🔴 + 🟢, ↓ + 🟢
Joya de luz	← + 🔴 + 🟢
Codazo impulsor	🟡 + 🟢
• Campanas del alba	🟡 + 🟢, → + 🟡
Patada-rodilla	→ + 🟢
• Diente del demonio	→ + 🟢🟢
Patada espada de talón	→ + 🟢
• Combo de espada de talón	→ + 🟢🟢
• Ressei	→ + 🟢🟢🟢
• Patada de Sirio	→ + 🟢🟢, → + 🟢
Espada de talón baja	↙ + 🟢
• Lobo de plata	↙ + 🟢🟢
• Hamon	↙ + 🟢🟡
• Zarpa de la espada de talón	↙ + 🟢, → + 🟡
• Vaca del trueno	↙ + 🟢, → + 🟡🟡
• Trueno celestial	↙ + 🟢, → + 🟡🟢
• Trueno global	↙ + 🟢, → + 🟡, ↓ + 🟢
Patada baja	↓ + 🟢
• Cola de leopardo	↓ + 🟢🟢
Patada frontal con salto	↗ + 🟢
• Kirin volador	↗ + 🟢🟢
Viento de la luz	→ + 🔴 + 🟢
Rueda del cangrejo	↖ + 🟢
Patada frontal	↘+ 🟢
• Combo de patada con salto	↘+ 🟢🟢
• Kirin celestial	↘+ 🟢🟢🟢

PROYECCIONES

Luna acuosa	🔵
Ryukotu	← + 🔵
Armazón del peñasco	← + 🔵 (Mu)
Hokage	↘, ↘+ 🔵
Llamas violentas	↘, ↘+ 🔵 (Mu)
Viento henchidor	→ + 🔵
Loto carmesí	↓, ↙, ← + 🔵
Cúspide doble	🔵 (De)
Apogeo de las estrellas	← + 🔵 (De)
Luna anegada	↓ + 🔵 (Ag)
Picotazo del alcaudón	↙ + 🔵 (Ag)
Pellizco de la grulla	↓ + 🔵 (De, Ag)
Rueda hidráulica	↙ + 🔵🟡 (De, Ag)

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Choteo básico	↓, ↓ + 🔴 + 🟡 + 🟢
Choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢

MOVIMIENTOS TAG

Danza del viento/Patada torre	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Ayane)
Moliente doble	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Ayane)
Lumbre en equipo	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	←+ 🔴 + 🟡 + 🟢





GEN FU





DATOS PERSONALES

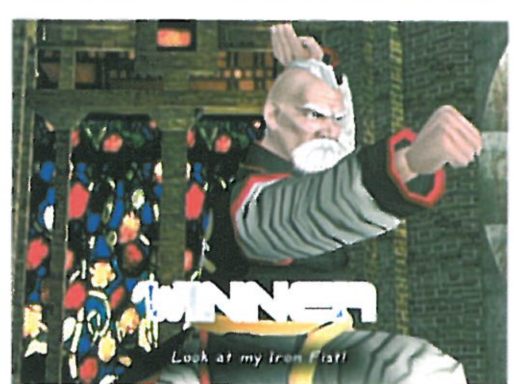
Estilo de lucha: **Xinyi Liuhe Quan**
Edad: **65**
Altura: **1,70 m**
Peso: **78 Kg.**
Nacionalidad: **China**
Compañero principal: **Helena**
Compañero secundario: **Kasumi**



BIOGRAFÍA OFICIAL

Trae de vuelta consigo el legendario ataque "Go Ken" (puño de hierro fatal) que juró no volver a usar debido al increíble poder destructivo que es capaz de desplegar.
La razón para volver a utilizar este terrible golpe es que necesita el dinero del premio del Campeonato Mundial de Combate Dead or Alive para poder proporcionar una cura para la rara enfermedad que padece su nieta.





Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Jab	🟡
Rebanada	↘+ 🟡
Puñetazo bajo	↓ + 🟡
Patada frontal alta	🟢
Patada frontal	↘+ 🟢
Patada baja	↓ + 🟢
Palma alta con giro	🟡 (Es)
Palma ascendente con giro	↓+ 🟡 (Es)
Revés bajo con giro	↓ + 🟡 (Es)
Patada frontal alta con giro	🟢 (Es)
Patada gancho con giro	↓ + 🟢 (Es)
Patada baja con giro	↓ + 🟢 (Es)
Puño con salto y avance	↗🟡
Patada con salto y avance	↗🟢
Palma con salto y avance	↗, 🟡
Barrido con salto y avance	↗, 🟢
Puñetazo saltarín	↑ 🟡
Patada saltarina	↑ 🟢
Doble palma saltarina	↑, 🟡
Barrido saltarín	↑, 🟢
Doble palma saltarina atrás	↖, 🟡
Barrido saltarín hacia atrás	↖, 🟢

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Palmotada gancho	↑ + 🟡
• Palma uno-dos	🟡🟡
• Combo de ataque directo	🟡🟡🟡
Rebanada	↘ + 🟡
• Corte de la indecisión	↘ + 🟡🟡
Bofetón alto	↗ + 🟡
Codazo	→ + 🟡
• Codazo-Rebanada	→ + 🟡🟡
• Combo de la indecisión	→ + 🟡🟡🟡
• Combo de bloqueo lateral	→ + 🟡🟡, 🟡 + 🟢
Codazo directo	← + 🟡
• Yosoku-Ha	← + 🟡🟡
• Jab directo	← + 🟡, → + 🟡
• Combo de la palma doble	← + 🟡, → + 🟡, 🟡 + 🟢
Tajo trastornante asc.	↘ + 🟡
Palmotada con paso	→, → + 🟡
Corte suspendido	↘, ↘ + 🟡
Puñetazo rápido	↓, ↘, → + 🟡🟡
Koboku-Ha	🟡 + 🟢
Corte violento	→, ← + 🟡
Ugyu-Haito	↙, → + 🟡
So-Ha	→ + 🟡 + 🟢
Toque de la muerte	↓ + 🟡 + 🟢
• Bloqueo con pisotón	↓ + 🟡 + 🟢, ↘ + 🟡
Palma doble alta	← + 🟡 + 🟢
Gancho con voltereta	↙ + 🟡 + 🟢
Yokei	↘+ 🟡 + 🟢
Hakujya-Honsui	↙ + 🟡
Puñetazo invertido bajo	↘+ 🟢
• Jab invertido bajo	↘+ 🟢🟡
• Senryu-Ha	↘+ 🟢🟡, ← + →+ 🟡
Rodilla balazo	→ + 🟢
• Rodilla balazo con patada	→ + 🟢🟢
Patada baja	↙ + 🟢
• Bloqueo lateral bajo	↙ + 🟢, → + 🟡
Patada con brinco	↑ + 🟢
Patada en arco con salto	↗ + 🟢
• Barrido en arco	↗ + 🟢, ↓ + 🟢
Patada de la rueda invertida	↖ + 🟢
Sokutan-Kyaku	→ + 🟢
Toque de puntera con salto	🔴 + 🟢
Barrido de piernas	↓ + 🔴 + 🟢

PROYECCIONES	
Manto lateral	🔵
Sin-i-Ha	← + 🔵
Hombro de dragón	← + 🔵 (Mu)
Shuutai	→ + 🔵
Viento rodante de la Tierra	→, → + 🔵
• Estilo mono	→ + 🔵
Kokai-San-Osa	↓, ↙, ← + 🔵
Niti-Getu-Ha	↓, ↘, → + 🔵
• Cierra las nubes y atrapa la estrella fugaz	🔵
Extiende la cola del tigre	🔵 (De)
Posición recostada	→ + 🔵 (De)
Cabeza de hierro del caballo	↓ + 🔵 (Ag)
Mapache en el árbol	↙ + 🔵 (Ag)
Divisor directo	↓ + 🔵 (De, Ag)

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Choteo básico	↓, ↓ + 🔴 + 🟡 + 🟢
Choteo especial	←, →, ← + 🔴 + 🟡 + 🟢
Paso de la flecha	↓, ↘, → + 🟡
Rueda hacia atrás	↖ + 🟡

MOVIMIENTOS TAG	
Kung Fu	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Helena)
Asalto y agresión	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Helena)
Sacudida lunar	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Kasumi)
Embate de la palma asc.	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	←+ 🔴 +🟡+🟢

JANN LEE



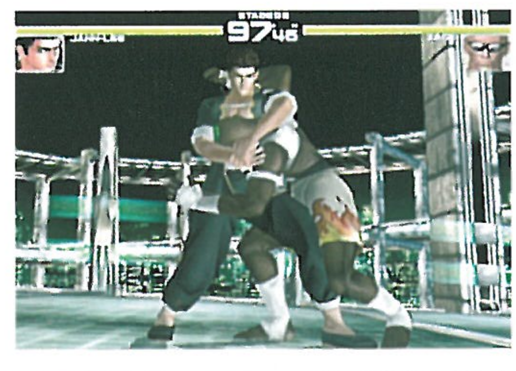


DATOS PERSONALES

Estilo de lucha: **Jeet Kune Do**
Edad: **20**
Altura: **1,73 m**
Peso: **75 Kg.**
Nacionalidad: **China**
Compañero principal: **Lei Fang**
Compañero secundario: **No tiene**

BIOGRAFÍA OFICIAL

Lucha con toda el alma. Entrenado por un renombrado maestro de las artes marciales, se presenta en combates que sólo libran los más fuertes. Con un grito en plan pájaro, golpea con sus ataques del dragón para labrarse un destino. Algunos creen que es demasiado arrogante, lo cual hace que las mujeres no se le acerquen.





Lista de movimientos esenciales

MOVIMIENTOS ESTÁNDAR	
Jab de plomo	🟡
Gancho de plomo	↘+ 🟡
Nudillos bajos	↓ + 🟡
Patada alta	🟢
Patada lateral	↘+ 🟢
Patada con embate	↓ + 🟢
Jab con giro	🟡 (Es)
Golpe al cuerpo con giro	↓ + 🟡 (Es)
Nudillos bajos con giro	↓ + 🟡 (Es)
Patada alta con giro	🟢 (Es)
Patada lateral con giro	↓ + 🟢 (Es)
Patada rotatoria	↓ + 🟢 (Es)
Nudillos ciegos	↙ + 🟡 (Es)
Codo ciego	🟡+ 🟢 (Es)
Nudillos con salto frontal	↗🟡
Patada frontal súbita con salto	↗🟢
Nudillos con salto frontal	↗, 🟡
Patada giratoria frontal	↗, 🟢
Nudillos con salto	↑🟡
Patada súbita con salto	↑🟢
Nudillos giratorios con salto	↑, 🟡
Patada rotatoria con salto	↑, 🟢
Nudillos gir. con salto atrás	↖, 🟡
Patada giratoria con salto atrás	↖, 🟢

MOVIMIENTOS DE ATAQUE BÁSICOS	
Gancho con nudillos	↗ + 🟡
Garfio atrás	↑ + 🟢
Alto shin-patada en la rodilla	↖ + 🟢
Patada alta trasera	↑ + 🟢
Gancho de patada	↗ + 🟢
• Doble patada ascendente	↗+ 🟢🟢
Tajo de castigo	← + 🟡
Jab con vaivén	↖ + 🟡
• Jab – Patada alta	🟡🟢
• Garfio sónico	🟡, →+ 🟡
• Patada giratoria sónica	🟡, → + 🟡🟢
• Patada giratoria sónica baja	🟡, → + 🟡, ↓+🟢
• Golpe sónico	🟡, ↓ + 🟡
• Gancho sónico	🟡, ↓ + 🟡🟡
• Combo de patada clavija baja	🟡, ↓ + 🟡🟢
• Garfio de plomo	🟡🟡
• Nudillos atrás	🟡🟡🟡
•• Carrera de Dragón	🟡🟡🟡🟢
•• Cañón de Dragon	🟡🟡🟡, →+ 🟡
•• Rebanador del Dragón	🟡🟡🟡, ↓+ 🟢
• Combo gancho-nudillos	🟡🟡, → + 🟡
• Combo de patada alta	🟡🟡🟢
Golpe al cuerpo	→ + 🟡
• Gancho corporal	→ + 🟡🟡
• Patada baja con giro	→ + 🟡, ↓ + 🟢
Garfio súbito	→, → + 🟡
• Patada con giro súbito	→, → + 🟡🟢
• Patada con giro bajo súbito	→, → + 🟡, ↓+🟢
Martillo del dragón bajo	↙ + 🟡
Martillo del dragón	←→ + 🟡
Patada-rodilla espinillera	🔴 + 🟢
• Patada-rodilla espin. alta	🔴 + 🟢, 🟢
Patada garfio media	← + 🟢
• Doble patada garfio	← + 🟢🟢
Patada con embestida	↓ + 🟢
• Patada punzante con embate	↓ + 🟢🟢
• Patada con giro y embate	↓ + 🟢🟢
Patada lateral	↘+ 🟢
• Patada maestra lateral	↘+ 🟢🟢
• Golpe de Dragón	↘+ 🟢, → + 🟡
• Patada lateral atrás	↘+ 🟢, ← + 🟢
Patada instantánea	→ + 🟢
• Patada rotatoria súbita	→ + 🟢🟢
• Patada punzante súbita	→ + 🟢, ←→ +🟢
Patada baja del Dragón	↙ + 🟢
Patada giratoria baja	↓ + 🔴 + 🟢
Golpe de Dragón	↓, ↘, → + 🟡
Codo de Dragón	🟡 + 🟢
Nudillos de Dragón	↓, ←, → + 🟡
Patada de Dragón	↓, ↘, → + 🟢
Púa de Dragón	←, → + 🟢
Giro súbito	←, ← + 🟡
Patada alta	🟢
• Patada giratoria alta	🟢🟢
Llamarada de Dragón	→, → + 🟢
Altura del Dragón	→ + 🔴 + 🟢

PROYECCIONES	
Paseo del infierno	🔵
Artillero del Dragón	→ + 🔵
Proyección a hombros	← + 🔵
El modo del Dragón	↓, ↙, ← + 🔵
El muro del Dragón	↓, ↙, ← + 🔵(Mu)
Terco cabeza trabada	↓, ↘, → + 🔵
• Presa en la cabeza del bulldog	←, ← + 🔵
Delirio del Dragón	🔵 (De)
Puñetazo de escarmiento	↓, ↘, → + 🔵 (De)
Presa frontal en la cara	↓ + 🔵 (Ag)
A por el costado	↙ + 🔵 (Ag)
Puñetazo de castigo	↓ + 🔵 (De, Ag)

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
Choteo especial	←, →, ←+ 🔴 + 🟡 +🟢

MOVIMIENTOS TAG	
Cielo hondo	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (de Lei Fang)
Doble puño del Dragón	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢 (a Lei Fang)
Dragón intenso en equipo	→, → + 🔴 + 🟡 + 🟢
Penumbra Tag	←+ 🔴 + 🟡 + 🟢



Primera parte

MDK 2

Está visto que los alienígenas han nacido para hacernos la vida imposible a los terrícolas. Menos mal que Kurt, Max y el doctor Fluke están ahí para poner las cosas en su sitio.

OPCIONES DE JUEGO

 1 Jugador  Pistola  Volante  Internet Arcade stick Vibration pack

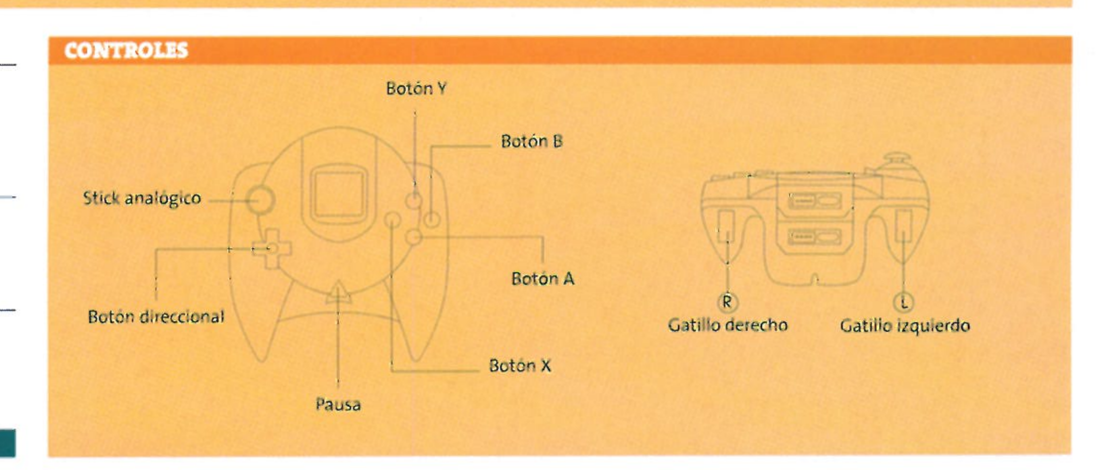
Género: **Acción**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Bioware**
Distribuidor: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas**



Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **Sí**
Datos pantalla: **Imagen Personajes**

CONTROLES



MDK 2 NIVEL 1

¡Cuidado con las manos de Hanz!

■ En cuanto desciendas desde el Jim Dandy, haz caída libre hacia el minador oruga que hay en el suelo. Escúrrete de un lado a otro y esquiva como puedas los rayos láser y los misiles que te lanza hasta llegar abajo del todo.

■ Sigue las instrucciones para pillarle el tranquillo a tu traje, y destruye el orbe brillante de la puerta con tu mira telescópica para despejar todo el camino.

■ Corre por el pasadizo a la sala del final. Usa la mira telescópica para centrarte en el hueco de la ventana y dispara al blanco mientras se mueve de acá para allá. Cuando el alienígena rompa la ventana, ve corriendo lateralmente en torno a él y disparándole hasta que se desplome.

■ Cruza la siguiente puerta, recorre el pasaje y recoge el muñeco señuelo que se encuentra en la arcada. Tírate al piso de debajo, elimina el replicador de la izquierda y mata luego a todos los aliens de la sala.

■ Usa la mira telescópica para disparar al orbe brillante que hay debajo de la plataforma de la que caíste, ponte en el ventilador y abre el paracaídas para acceder en la entrada circular. Dispara a las cajas para conseguir diversos ítems.

■ Regresa a la sala grande y accede a la entrada de en medio, más arriba, gracias al ventilador. Avanza disparando a las vainas láser y toca el punto de grabación antes de cruzar la puerta.

■ Elimina a los dos aliens y la vaina láser, y toma luego las granadas y la comida de los recovecos a ambos lados. Destruye el orbe brillante con la mira telescópica para abrir la puerta, corre por los túneles y elude los cañones centinelas para saltar a una de las pequeñas plataformas laterales. Estarás a salvo para recoger la comida y las granadas de francotirador. Déjate caer a la cámara de debajo.

■ Hazte con la ocultación que tienes delante y bordea corriendo los pilares para hallar a dos

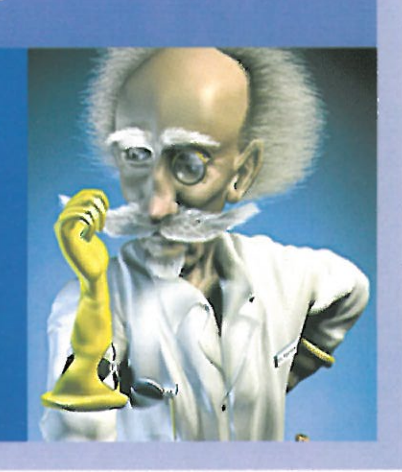
Personajes y controles



KURT HECTIC
Stick analógico: **Mirar alrededor**
Botón direccional arriba: **Usar objeto**
Botón direccional abajo: **Mira telescópica**
Botón direccional izquierda: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón direccional derecho: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón Y: **Avanzar**
Botón A: **Retroceder**
Botón X: **Movimiento lateral hacia la izquierda**
Botón B: **Movimiento lateral hacia la derecha**
Gatillo izquierdo: **Saltar/Usar paracaídas**
Gatillo derecho: **Disparar**
Start: **Pausa**



MAX
Stick analógico: **Mirar alrededor**
Botón direccional arriba: **Activar arma**
Botón direccional abajo: **Desactivar arma**
Botón direccional izquierda: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón direccional derecho: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón Y: **Avanzar**
Botón A: **Retroceder**
Botón X: **Movimiento lateral hacia la izquierda**
Botón B: **Movimiento lateral hacia la derecha**
Gatillo izquierdo: **Saltar/Usar propulsor**
Gatillo derecho: **Dispara**
Start: **Pausa**



DOCTOR FLUKE HAWKINS
Stick analógico: **Mirar alrededor**
Botón direccional arriba: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón direccional abajo: **Mover objeto/Seleccionar arma**
Botón direccional izquierda: **Sostener objeto/Usar objeto**
Botón direccional derecho: **Sostener objeto/Usar objeto**
Botón Y: **Avanzar**
Botón A: **Retroceder**
Botón X: **Movimiento lateral hacia la izquierda**
Botón B: **Movimiento lateral hacia la derecha**
Gatillo izquierdo: **Saltar**
Gatillo derecho: **Combinar objetos**
Start: **Pausa**







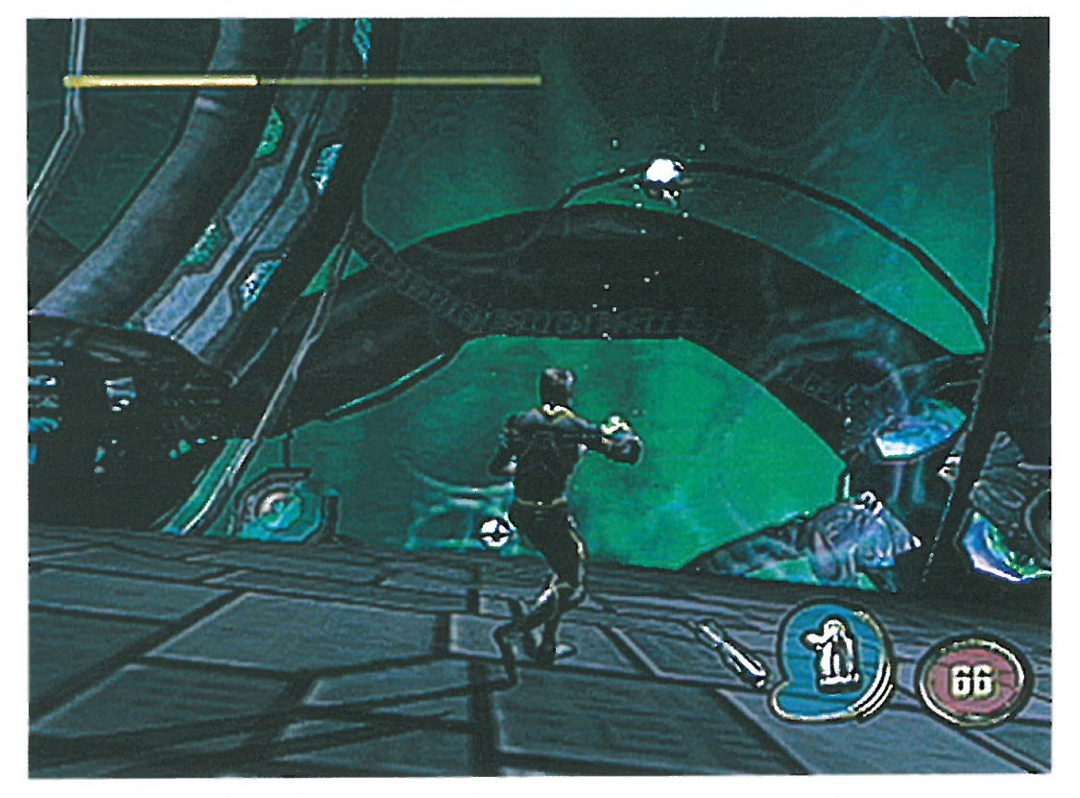
guardias fuertemente armados. Cárgatelos a los dos, soltando ráfagas mientras te mueves de lado para esquivar sus descargas de iones, y agénciate la superametralladora de la base de la rampa.

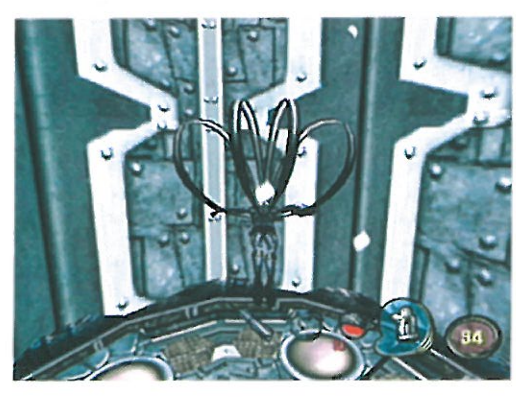
■ Corre rampa arriba y usa la mira telescópica para reventar el orbe brillante del recoveco. Toma la comida si la necesitas y gírate para dirigirte a la puerta que hay cerca de la rampa. Destruye la vaina láser y cruza rápidamente la puerta para llegar al final del túnel.

■ Tírate al piso de debajo, destruye las vainas láser y emplea luego la mira telescópica para eliminar los dos cañones centinelas. Vuelve a lo alto de la rampa y activa de nuevo la mira telescópica, cargándote los seis orbes brillantes para activar el ventilador. Recoge los obuses buscadores de francotirador.

■ Ponte en el ventilador y abre el paracaídas para subir volando por el largo canal hacia el nivel superior. Una vez arriba, toma los morteros de francotirador y la comida, y cárgate a las naves que pasan por encima.

■ Pasa a la mira telescópica y dispara los morteros de francotirador a través del agujero que hay en lo alto de la cúpula de cristal de









encima; te hará falta puntería, así que tómate tu tiempo. Destruida la cúpula, salta a la plataforma y mata a los dos aliens.

■ Toma la granada y usa la misma técnica del mortero de francotirador con la siguiente cúpula de cristal. Utiliza el ventilador para cobrar altura suficiente, fulmina a los dos aliens de delante y salta con el paracaídas hacia la plataforma.

■ Queda una cúpula: destrúyela con los morteros de francotirador y luego usa el ventilador para planear hacia el saliente, agarrándote al borde para encaramarte. Salta con el paracaídas a la plataforma y corre por el estrecho margen para encontrar una entrada.

■ Píllate la comida y sigue el pasadizo hacia arriba, ignorando el cañón centinela y pasando por la puerta del final. Flota hacia el saliente del ventilador y abre el paracaídas para ascender por otro pasaje a fin de encontrarte a ¡Hanz!

MDK 2 NIVEL 2

¡Presencia un infierno!

■ Cuando el torpedo abandone la nave, usa el stick analógico para dirigirlo a través del campo de asteroides. Ten cuidado, porque la pauta de las rocas es totalmente aleatoria y puede ser que tardes varios intentos en completar el nivel.

■ Cuando al fin llegues a la nave alienígena, sigue las instrucciones para aprender a controlar a Max y su demente arsenal. Destruye las paredes a izquierda y derecha, siguiendo el pasadizo de detrás de cada una para hallar una escopeta, una potente uzi y una mágnum dentro de las celdas del final.

■ Regresa al área principal y echa abajo la pared que hay junto al torpedo, disparando a la puerta para abrirla. Abalea a los saltadores que te atacan en el pasillo y píllate las armas que hay en la cámara del fondo.

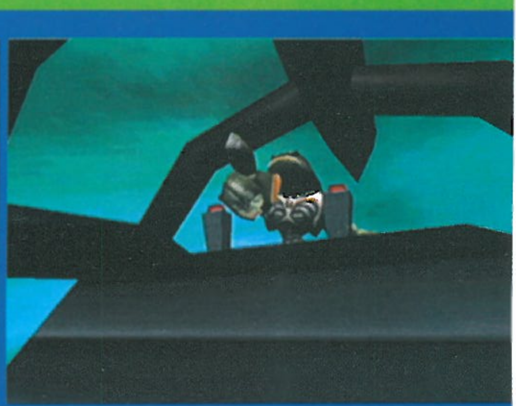
■ Dispara el cristal a ambos lados y vuela los dos nodos verdes de los recovecos para abrir la pared al fondo de la sala. Dispara a la puerta para abrirla y sigue el pasillo hacia el punto de control. Baja corriendo por la hondonada y dispara a la pared de delante para demolerla. Sigue bajando por el camino, disparando a todas las paredes que te entorpezcan; no malgastes munición con los aliens, concéntrate sólo en llegar a la puerta del final de la hondonada.

■ Enfila el pasadizo hacia el final esquivando los cañones centinelas y sal corriendo al espacio abierto. No vayas aún a por los aliens: antes de aniquilarlos a todos cárgate los replicantes ocultos en los recovecos del escenario para evitar que lleguen más.

■ Cruza la puerta de las luces encima, al otro lado del escenario. Sigue el pasaje y llega al punto de control del final antes de hacerte con el propulsor. Ponte cerca de la máquina de repostaje y llena el depósito de combustible. Luego toma algunas armas más de las puertas a cada lado. Impúlsate al saliente de encima y pasa volando a través de la contraventana del techo. Hay que atravesar cuatro contraventanas antes de llegar arriba del todo, y deberás destruir

JEFE HANZ

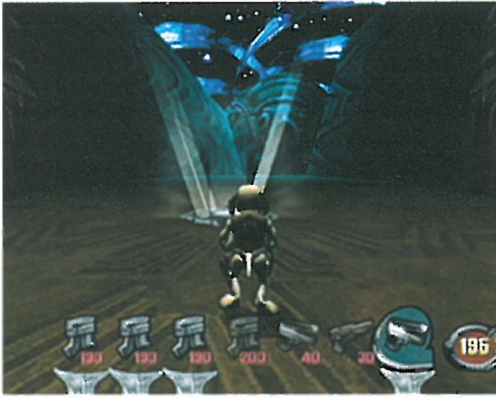


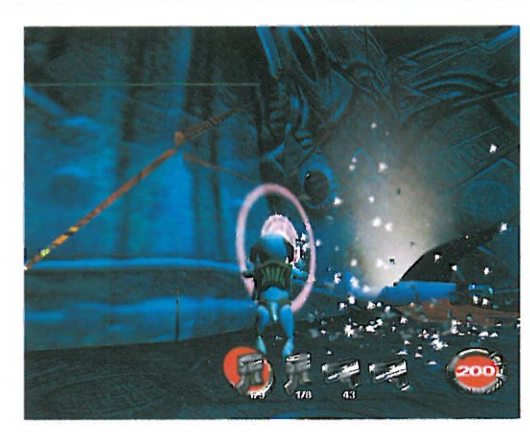


Hagas lo que hagas, **NO** bajes corriendo por la rampa al nivel inferior: gracias a las dos peanas de teletransporte suspendidas encima, ¡este lugar se pondrá a rebosar de alienígenas! Mejor permanece en el nivel superior y prepárate para un tiroteo rápido. La nave espacial de Hanz te lanzará una salva de disparos láser (que debes esquivar) y luego hará una pausa para recargar. Durante este intervalo, debes pasar al modo francotirador y apuntar a uno de los cuatro orbes brillantes que hay en la cuenca cuadrada de delante de la nave. Procura salir del modo francotirador antes de que Hanz suelte otra andanada o serás un blanco fácil.

Cuando te hayas cargado los cuatro orbes, la nave de Hanz se transformará: puedes aprovechar este breve receso en la acción para ir a por algo de comida, o bien para acabar con las peanas de teletransporte alcanzando al orbe brillante que cada una tiene debajo. Cuando se reanude el ataque, deberás apuntar al orbe que hay justo en medio de la sección rosa recién revelada; una vez más, calcula bien cuándo esquivar las descargas de Hanz. En cuanto le hayas dado a este orbe, la nave se volverá a abrir para descubrir al mismísimo Hanz en persona; usa la misma técnica de francotirador para apuntarle y dale entre ceja y ceja.

En cuanto le aciertas tres veces, la batalla se iniciará de verdad. Saca tu superametralladoray dispara sin parar a Hanz una vez que haya saltado al piso de delante de ti. Mira con atención lo que hace: si levanta la mano, salta para evitar la onda de choque que crea, y si dispara su arma, esquívalo y da un brinco para que los rayos no te alcancen. Al final Hanz caerá y la pelea habrá terminado, pero Kurt acaba siendo capturado.

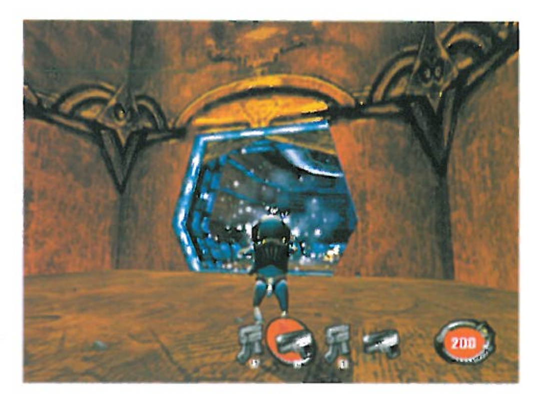


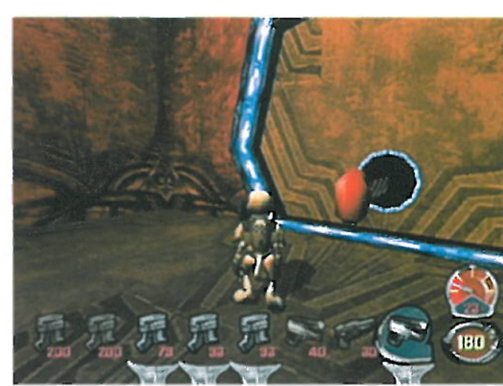










todos los cañones centinelas que hay a los lados antes de que se abra cada una de ellas. Usa el saliente estrecho para posarte y dispárales, descendiendo poco a poco al nivel del fondo si te resulta preciso repostar combustible.

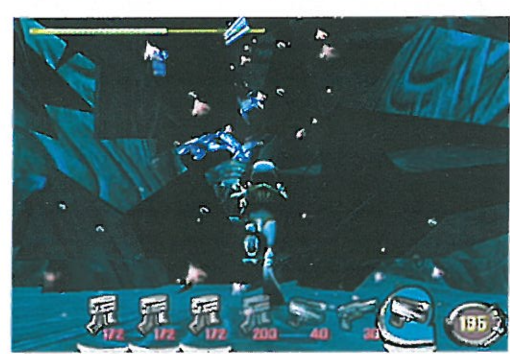
■ Una vez que hayas abierto todas las contraventanas, vuela hasta arriba y mata a todos los aliens de los salientes. Repón combustible en la máquina de repostaje y vuela hasta el saliente de encima: revolotea a su alrededor para matar a los dos guardias que hay allí y vuelve a dejarte caer a por más carburante.

■ Sube otra vez y pasa a través de las contraventanas de encima, disparando contra más cañones centinelas para abrir a su vez cada contraventana. Ya arriba del todo, revienta la puerta, baja por el pasillo y dispara a los cañones centinelas hasta llegar al túnel más ancho que encontrarás al final.

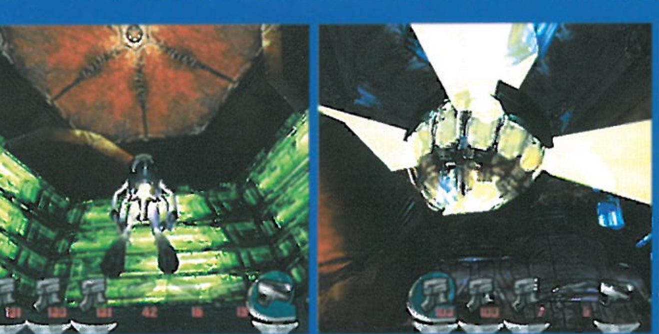
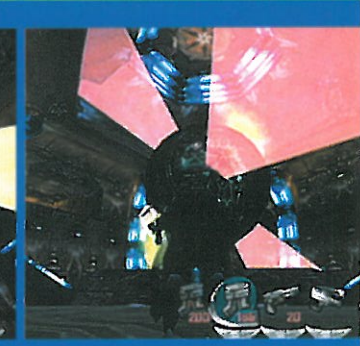
■ Píllate las armas y la batería y echa a correr por el camino que lleva a la puerta del final; no te molestes en desperdiciar munición con los aliens, salvo con el voluminoso guardián que hay a medio camino. Tras pasar la puerta, sigue el pasillo hasta la cámara y recoge más golosinas de las puertas a cada lado.

■ Salta a la plataforma flotante y brinca luego de saliente en saliente mientras suben y bajan. Ten cuidado de no errar ningún salto. Una vez arriba, salta hacia la máquina de repostaje y quédate suspendido encima hasta que tu propulsor esté lleno del todo antes de cruzar volando la contraventana de arriba.

■ Sigue subiendo, disparando a los cañones centinelas para abrir las contraventanas y usando las máquinas de repostaje hasta llegar al punto de control de arriba del todo. Cruza la puerta y baja por el pasaje para encontrar a tu infierno particular.

JEFE INFERNO

Mientras tengas la mochila bien aprovisionada y recojas las armas y baterías que hay por el exterior del escenario, esto no te traerá muchos problemas. Empieza cargándote cada uno de los nodos de luz que hay en torno al exterior del globo giratorio. Al explotar, les salen unos haces de luz; no dejes que te toquen porque son muy nocivos. Ve moviéndote por el escenario y, cuando les hayas dado a todos, vuela el globo en sí; al hacerlo caerán partes del armazón externo. Cuando ya no quede nada de dicho caparazón, si disparas al globo dejarás al descubierto una masa de energía en su núcleo; dispara enseguida contra ella para destruirlo y vencer a Inferno, antes de ver cómo también Max es capturado. ¡Maldición!

MDK 2 NIVEL 3

¿Qué es el BFB?

■ Sigue las instrucciones que te da el ordenador y aprende cómo combinar ítems como el doctor. Cuando termine la lección, toma las dos botellas de Sr. Fizzy de la nevera así como las toallas sucias y las botellas de licor del área del bar.

■ Sal de esta zona por las puertas que hay cerca de la máquina de discos y sigue el pasadizo hacia el cruce. Sube las escaleras azules de la izquierda para llegar a la sala de control: toma la cinta adhesiva que verás en la parte derecha del panel de control y vuelve al cruce.

■ Sube las escaleras blancas y dirígete al lavabo. Píllate dos toallas sucias más y combina las tres con las botellas de licor para hacer tres cócteles Molotov. Usa el retrete y toma los tubos de fuera cuando se rompa; luego ve a por la secadora de manos y vuelve al cruce.

■ Sube las escaleras verdes y enfila el pasadizo hacia el salón. Combina la secadora de manos y los tubos para crear un soplahojas, y úsalo para empujar a los cuatro aliens hacia tu planta carnívora Kermit. Cuando se los haya comido a todos, perderás el soplahojas pero recibirás ¡una tostadora atómica!

■ Cruza las puertas y usa el ascensor para ahondar más en la nave. Ve al punto de control y tírate al conducto de delante. Baja con cuidado por las tuberías hasta el fondo, pero **¡NO PISES EL SUELO ELECTRIFICADO!**

■ Usa la cinta adhesiva para arreglar la filtración, toma la cuerda y combínala con los tubos para hacer una escalera. Úsala en la peana señalada con una "X" y sube; luego, déjate caer a la peana "X" de debajo y vuelve a subir para alcanzar el agujero de la pared.

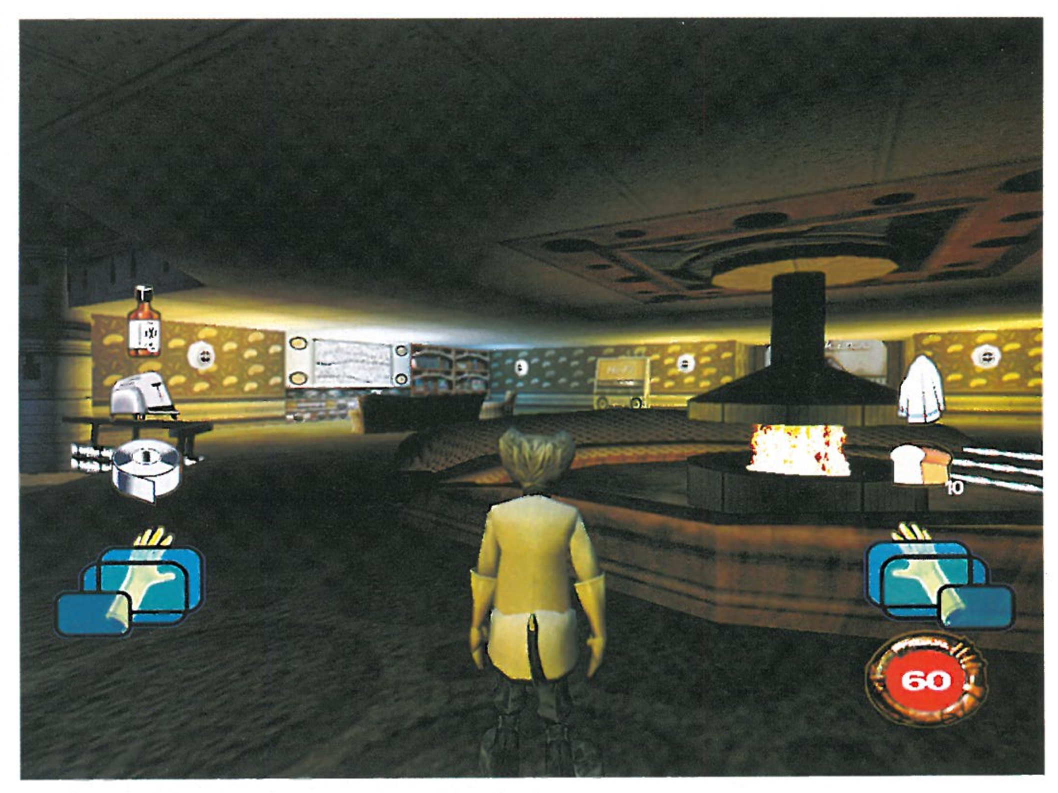
■ Pasa a través de él y sigue el respiradero hasta la viga del final. Cruza con cuidado hacia la siguiente viga y usa la escala en la peana "X" de la derecha. Tírate a la viga de delante y gira a la izquierda, saltando hacia la viga elevada para llegar al siguiente pozo de ventilación.

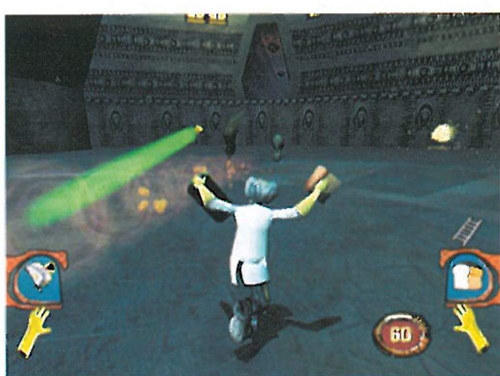
■ Déjate caer y saca tu tostadora atómica: úsala para disparar tostadas radioactivas contra los tres alienígenas del techo. Ahora sube saltando entre las diversas vigas hasta llegar a otro pozo de ventilación en la pared de encima.

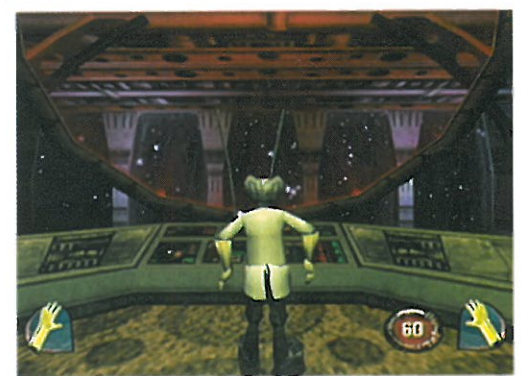
■ Sigue el respiradero y salta a la viga que hay un poco a la derecha. Tírate a la viga de debajo mirando a la izquierda y tuerce a la derecha, corriendo hacia otro pozo de ventilación donde se guardará la partida. Sube adentro y síguelo hacia otra estancia llena de vigas.

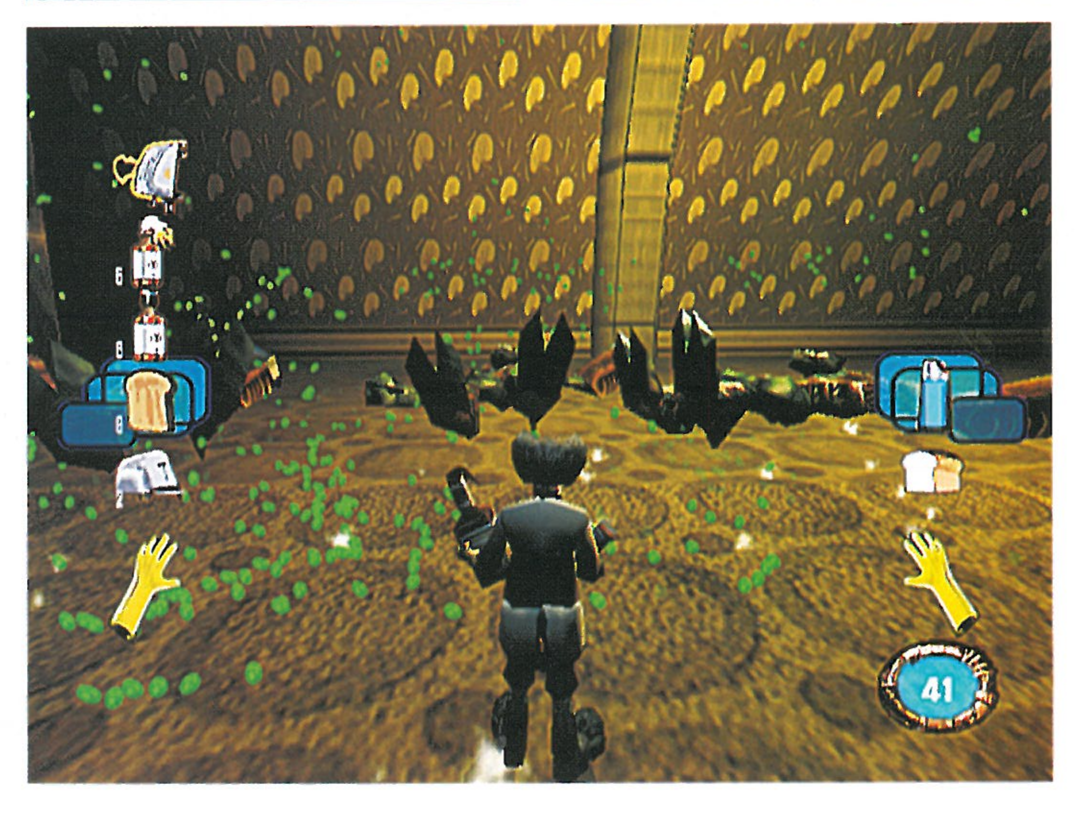
■ Salta entre las vigas hasta poder alcanzar el ascensor de la izquierda. Monta en él y sube hasta arriba, luego ve de un salto a la tubería y ve por ella con cuidado en dirección hacia el siguiente pozo de ventilación.

■ Corre hacia el siguiente grupo de vigas y cruza de un salto, dirigiéndote a la izquierda y usando la escala en la peana "X". Repite esto en la siguiente viga y déjate caer con tiento al pozo de ventilación de debajo. En la cámara del final ve bordeando la pared para llegar a la escalinata que sube a otro ascensor.



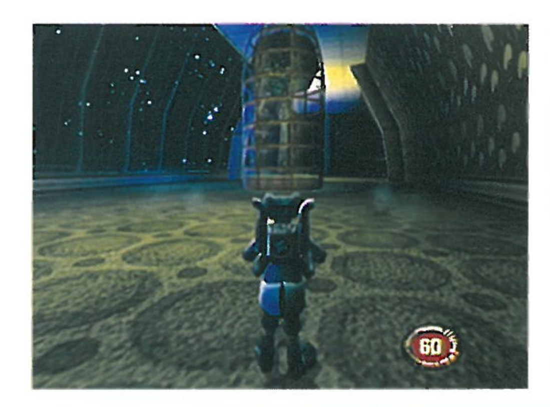


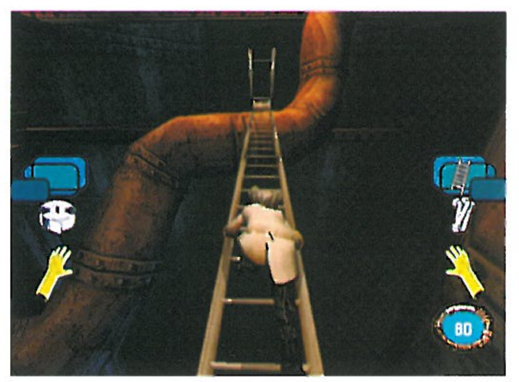












■ Sube en el ascensor, pasa por el punto de grabación y dirígete a la izquierda por el pasadizo. Toma el encendedor y la pecera antes de regresar a la sala del punto de control. Utiliza la pecera con el enrejado roto para hacerte con el control de Chuckleberry Fin, el pez mascota del doctor Fluke.

■ Nada hacia delante con los gatillos del mando y avanza por el pasaje acuoso. Vigila en tu camino con los peces más grandes (¡ñam, ñam!) y las minas de pinchos; cuando encuentres una sección roja de túnel, dale al botón del final para volver con el doctor.

■ Antes de hacer nada, cruza las puertas de la derecha. Pilla las toallas sucias y las botellas de licor antes de combinarlas para hacer más cócteles Molotov y toma también algo más de Sr. Fizzy: úsalo para recobrar la salud.

■ Vuelve afuera y utiliza los cócteles Molotov para cargarte a los aliens y despejar así la sala que hay a la derecha; asegúrate primero de deshacerte del replicador del fondo. Sube en el ascensor y cruza la plataforma en lo alto hacia las puertas de enfrente.

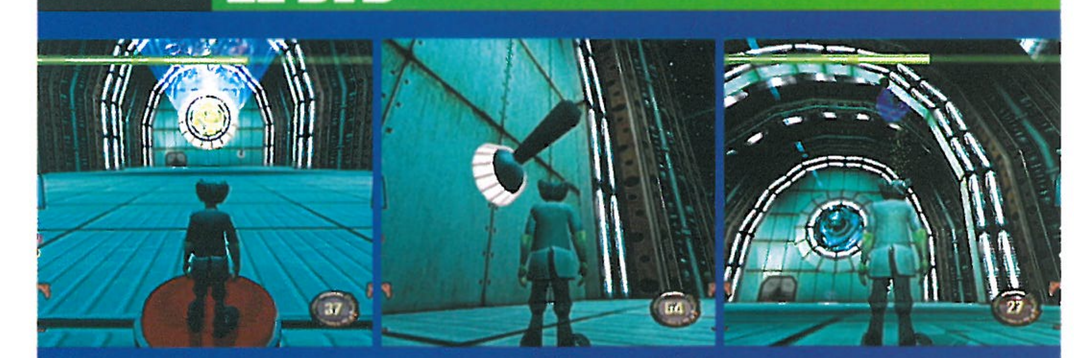
■ Cuando el ascensor se detenga, sal y pasa por el punto de grabación. No te preocupes por tener que matar al guardia de la derecha: sólo tienes que correr hacia la izquierda y accionar el interruptor para abrir las puertas de la cámara estanca, que lo aspirarán. Por supuesto, también te absorberán a ti.

■ Usa a toda prisa la pecera para ponértela en la cabeza y selecciona la cinta adhesiva. Cuando recojas el imán mientras te aspira la puerta, combina ambos ítems para crear un par de botas magnéticas que te pegarán al suelo.

■ Cuando la presión afloje, sal afuera y cruza con cuidado el casco exterior de la nave. Ten cuidado con las enormes descargas que te dispara el orbitador alienígena situado a la derecha: si una de ellas consigue alcanzarte ¡eres hombre muerto!

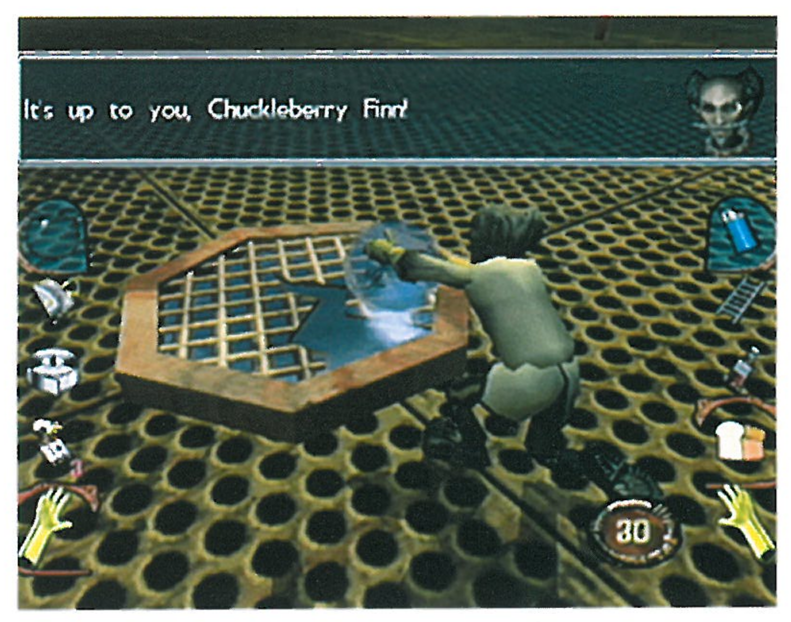
■ Ve al punto de control del fondo y cruza las puertas para usar el ascensor. Al llegar abajo, sal a la gran cámara abierta; ¡estás a punto de encontrarte al BFB!

JEFE EL BFB



Con este tipo deberás andarte con cuidado; ¡sus ataques causan un daño de aúpa! Tiene dos métodos ofensivos: sus ataques con el cerebro izquierdo y con el cerebro derecho. Mientras no te pares, evitarás sin problemas el ataque del cerebro izquierdo; cuando oigas que lo usa (dará un grito al hacerlo), ponte a saltar y correr para esquivar a los cerebros pequeños que vienen hacia ti. Eludir el ataque del cerebro derecho es otra cosa bien distinta, ya que envía una descomunal onda de choque por toda la sala. Intenta saltarla si puedes; lo más probable es que acabes encajando lo más fuerte de la onda, ¡pero no hay más remedio que intentarlo!

Para destruir al BFB, deberás correr de acá para allá como un poseso. A la izquierda de la puerta por la que entraste hay un interruptor enorme: acciónalo saltando por debajo y golpeándolo con la cabeza, y luego corre al teletransportador cercano. Te transportarán al otro extremo de la sala, donde te esperan otro interruptor y un botón. Dale al siguiente interruptor y luego salta sobre el botón para activar una inmensa descarga de energía. Si el BFB está por medio, sufrirá grandes daños, así que intenta calcular bien para darle una buena paliza antes de hacerlo todo otra vez. Si estás bajo de energía, hay un montón de botellas de Sr. Fizzy desperdigadas por la sala: úsalas si te hace falta y luego intenta rematar a ese engendro.





MDK 2 **NIVEL 4**

El secreto de Shwang

■ Cuando vuelvas al orbitador alienígena como Kurt, toma el escudo francotirador de detrás de ti y vuela la ventana para acceder al casco exterior de la nave.

■ Corre afuera y capta la atención de uno de los guardias para atraerlo a la celda y encargarte de él. Hay tres guardias, y no puedes con los tres a la vez, de modo que ésta es la mejor forma de pelarlos a todos.

■ Registra la parte superior de la nave por fuera para dar con la superametralladora y algo de comida. Luego haz añicos la ventana del fondo y dirígete por el túnel. Cuando caigas sobre el motor de debajo, corre al otro extremo y salta a la izquierda para conseguir la ocultación.

■ Activa la superametralladora, tírate al suelo de debajo y dispara enseguida a los dos aliens que llevan unas armas de alivio. Cárgate el replicador para dejar al descubierto un orbe brillante: rómpelo con la mira telescópica para abrir la puerta de la derecha.

■ Recorre el pasadizo hasta la estancia alta del final. Toma otro escudo de francotirador a la derecha y usa luego la mira telescópica para eliminar tantas vainas láser como puedas sin acercarte lo suficiente como para que te disparen. A los lados de la puerta hay escudos francotirador.

■ Corre adelante y apunta al orbe brillante de debajo de la plataforma con la mira telescópica a fin de activar una corriente ascendente. Abre el paracaídas sobre ella para subir al nivel de arriba antes de cargarte más vainas láser.

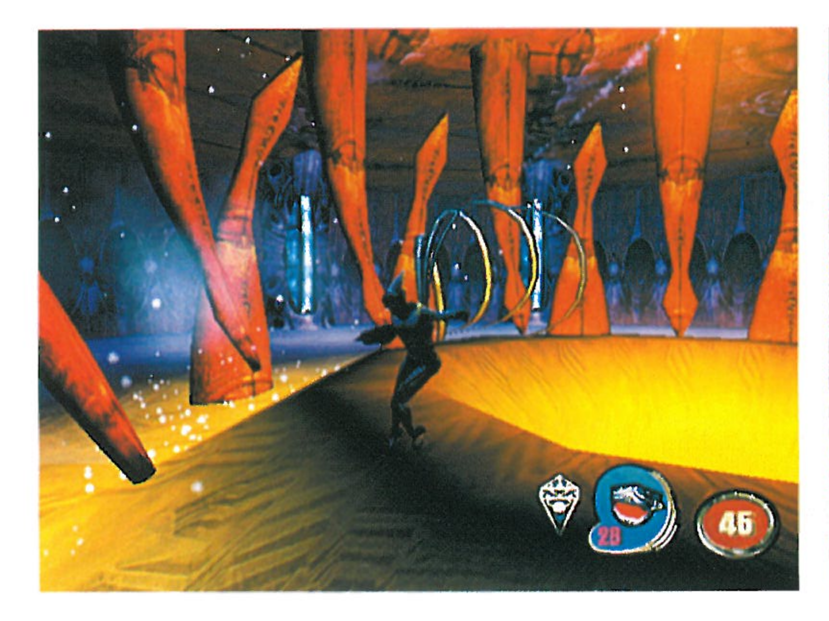
■ Mediante tu mira de tirador, dispara al orbe brillante de debajo de la plataforma de delante (para activar otra corriente ascendente) y luego a un orbe similar que hay justo encima de tu cabeza. Apunta ahora a los cuatro orbes de la izquierda uno a uno para crear algunos salientes. Salta por ellos enseguida porque desaparecen tras un breve periodo.

■ Antes de impulsarte arriba con la siguiente corriente ascendente, apunta como francotirador hacia arriba para destruir más orbes brillantes y crear así algunas plataformas más. Ahora sube y déjate llevar al otro lado, usando las plataformas antes de que desaparezcan para alcanzar la última corriente ascendente.

■ Sube volando una vez más y gira a la izquierda para ver otra entrada. Corre hacia ella (recogiendo la comida por el camino) y pasa por el punto de grabación antes de seguir el túnel hacia el pozo en espiral del final.

■ Déjate llevar al hueco de enfrente mediante el paracaídas, date la vuelta y activa la mira telescópica. Los tres orbes brillantes que suben y bajan crean su propia corriente ascendente; si disparas contra ellos una vez, los puedes detener en su sitio y usarlos para impulsarte arriba. Colócalos en fila hacia arriba para poder subir al siguiente recoveco de encima.

■ Repite este proceso hasta llegar arriba del todo del pozo, cárgate la vaina láser y cruza la puerta. Vigila con los cañones centinelas del túnel de más allá: pásalos corriendo y muévete de lado para evitar su fuego antes de pasar por la puerta del fondo.





■ Toma las granadas y elimina a los dos guardias armados **SIN** caer de la plataforma en la que estás. Salta a la derecha y abre el paracaídas para pillar la corriente ascendente del ventilador que hay al lado, antes de dejarte llevar al saliente elevado de la izquierda.
■ Sigue el pasillo y toma la comida, el escudo francotirador y las balas buscadoras antes de volver a la cámara principal. Déjate caer y cruza la puerta de delante (aquí puedes conseguir más comida si la necesitas) para luego salir por la puerta a la derecha de la entrada del ascensor.
■ Corre hacia delante y cruza la puerta a la derecha para llegar al área del teatro. Mata a todos los aliens de aquí, pero deja al robot para el final; en cuanto caiga, debes darle con una bala de francotirador en la cúpula de cristal de la cabeza para matarlo.
■ Dirígete al escenario cuando los aliens de la galería te ordenen bailar moviéndote de un lado a otro bajo el proyector para que la música no cese. Cuando atraviesen el cristal del fondo, mátalos a todos antes de girarte y pasar a través del telón abierto. Baja por el pasadizo y ve recto a través del amplio claro hacia la puerta del otro lado. Dirígete a la sala del fondo y, sin dejarte caer, cárgate los tres cañones centinelas y a uno de los guardias de debajo. Ahora tírate y activa tu mira telescópica, usando un escudo francotirador para defenderte del fuego enemigo. Elimina al último guardia y el cañón centinela, déjate caer luego debajo de la plataforma y dispara al orbe brillante para activar la corriente ascendente. Úsala para alcanzar la entrada del túnel de encima.
■ Al final del siguiente pasadizo, salta a la izquierda o a la derecha para hacerte con las balas rebotadoras antes de volver flotando al pequeño recoveco de detrás de ti. Usando dichas balas, dispara a uno de los dos orbes brillantes (hay uno a cada lado) para hacer subir el puente. Cruza el hueco con un salto en paracaídas, cárgate el replicador y cruza la puerta.
■ Recorre el pasadizo, esquivando los disparos de cañones centinelas, luego gírate y usa la mira telescópica para cargártelos a todos y abrir la puerta. Prosigue por el camino para encontrar una sala extrañamente vacía; recoge todas las golosinas de la parte externa, equípate con la superametralladora y entra en el pequeño recinto del centro de la sala para dar con Max.

JEFE SHWANG SHWING



Cuando has rescatado a Max, se presenta Shwang. Al principio, sólo puedes moverte alrededor del pequeño recinto; salta desde el suelo para evitar su golpe con las manos, y luego sortea las seis bolas de fuego que lanza por los ojos. En cuanto deje de disparar, tirotéale los ojos para hacer que se tambalee. Deberás hacer esto tres veces para que la pelea pase al segundo asalto.
No te molestes en malgastar una munición valiosa disparando a Shwang o a los fastidiosos robotejos que lanza contra ti; limítate a pasar a la mira telescópica y asegúrate de contar con el escudo francotirador para defenderte de todo lo que venga hacia ti. Mantén el retículo fijado en la mano izquierda de Shwang, que es con la que sujeta a Max. Cada vez que se quede quieto, dispárale a la mano para que afloje su presa sobre tu canino amigo. Tras acertarle cuatro veces, lanzará a Max a tu plataforma y aumentará el ritmo de sus ataques.
Lo más importante es que si ves a Shwang brincar hacia tu plataforma, saltes del borde y te quedes suspendido para evitar la onda de choque que aparece cuando toca suelo. Flota de vuelta a la plataforma cuando haya aterrizado y continúa el ataque como siempre. A estas alturas estarán activadas las tres palancas de la pared externa; tienes que usarlas para acabar con Shwang. Por medio de la mira telescópica, dispara al orbe brillante que hay en lo alto de la agarradera cuando Shwang esté delante de uno de los interruptores; esto enviará un enorme haz de energía contra él, causándole un gran daño. Asegúrate de que esté quieto cuando le dé el rayo o de lo contrario no hará mella en su energía. Ve activando los interruptores para que le alcancen los haces de energía. Tras cuatro impactos, lo habrás liquidado. ¿O no?



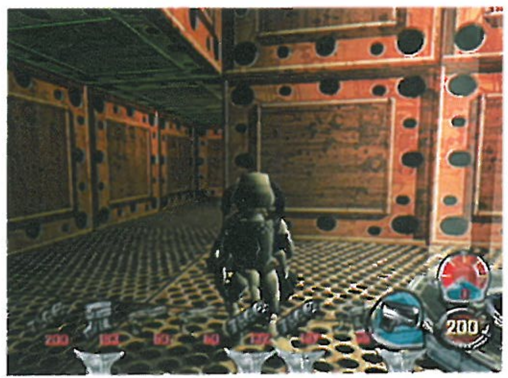


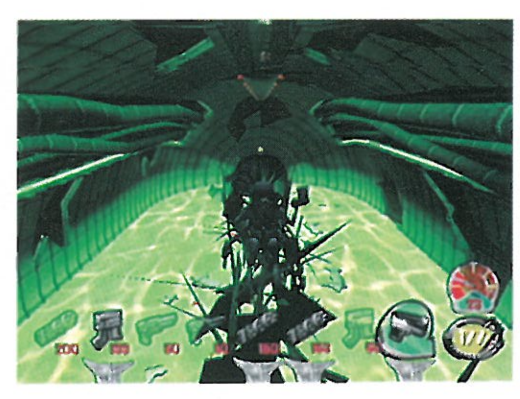
MDK 2 NIVEL 5

¡Un día de perros!

■ En cuanto explote el orbitador alienígena, harás otro viajecito en cohete. Esta vez te vienen asteroides por delante y escombros del orbitador por detrás; muévete con el stick analógico y aguanta con vida hasta llegar al Jim Dandy.
■ Ya a bordo de la nave del doctor, tomas las dos uzis de la izquierda y revienta el suelo resquebrajado de en medio. Déjate caer al fondo del pozo y busca un enrejado en la pared: dispárale y salta al interior para alejarte de esa pesadilla de robots.
■ Sigue el pozo hasta el final y ábrete paso a tiros por el enrejado hacia la siguiente sala. Tírate a la izquierda y corre en torno al poste central en el sentido del reloj para evitar los rayos láser. En los intervalos, corre al exterior y dispara a los cuatro paneles de control (mientras saltas las vigas) para desactivar los lásers.
■ Tírate por la nueva abertura del suelo y corre a la derecha, disparando a través de otro boquete en el suelo. Ve de nuevo a la derecha para encontrar otro enrejado, déjate caer y ve a la izquierda para llegar al último.
■ Cae sobre el saliente estrecho de debajo, destruye el replicador de la izquierda y elimina el panel de control de la derecha. Mata a los dos aliens y dispara al extremo del telescopio antes de mirar por él. Dispara ahora al enrejado en el que estás y cae a través de él.
■ Toma la batería y dispara al enrejado para meterte en otro respiradero. Síguelo hacia la biblioteca; recoge las uzis y pela al robot de encima. Luego ve a la derecha y sigue el camino, acribillando a cuanto se te ponga por medio.
■ Dales el pasaporte al alien y al robot del siguiente claro antes de meterte corriendo en otro pasaje cubierto de estantes. Agénciate la batería de coche del final, dispara al siguiente enrejado de la derecha y salta al respiradero de más allá.
■ Al final del túnel, toca el punto de control y recoge las dos uzis que hay tras los enrejados de delante. Cruza el tercer enrejado del final y enfila el pasaje hacia la cámara de incubación.
■ Encuentra la incubadora que tiene un panel de control en la parte posterior; haz fuego sobre él para que baje una plataforma flotante. Despacha







a los alienígenas que aparecen y sube en la plataforma al siguiente nivel.

■ Usa la misma técnica para activar las dos siguientes plataformas flotantes; encuentra el panel de control y luego sube al siguiente nivel superior. Ya arriba del todo, dispara a otro panel de control para abrir las incubadoras, píllate la escopeta y la batería y sal por el respiradero al fondo de la sala.

■ Déjate caer a las cañerías del final y ve abriéndote paso para recoger los dos cañones Gatling. Pasa todo recto por las puertas que hay en lo alto de las escaleras blancas y corre pasillo abajo, matando a los dos extraterrestres que se encuentran en el lavabo.

■ Dispara repetidas veces a la pared del fondo de la sala para hallar un pozo de ventilación. Tírate, pasa por el punto de grabación y ve por la derecha a por una batería; luego sigue el laberinto de túneles hasta el final. ¡Sabrás que has llegado allí porque hay montones de cañones Gatling esperando tu llegada!

■ Déjate caer, mata a los aliens, encuentra el enrejado del rincón trasero del fondo y dispárale para atravesarlo. Corre al final del pasaje y tírate a otra sala infestada de alienígenas, exterminándolos a todos hasta poder demoler la pared agrietada a la izquierda de por donde entraste, a fin de hallar otro pozo.

■ Mira hacia abajo y tírate con precaución de viga en viga hasta llegar al fondo del pozo. Pasa por el agujero de la pared y recoge las armas, la batería y el propulsor antes de correr para llegar al final del pasillo.

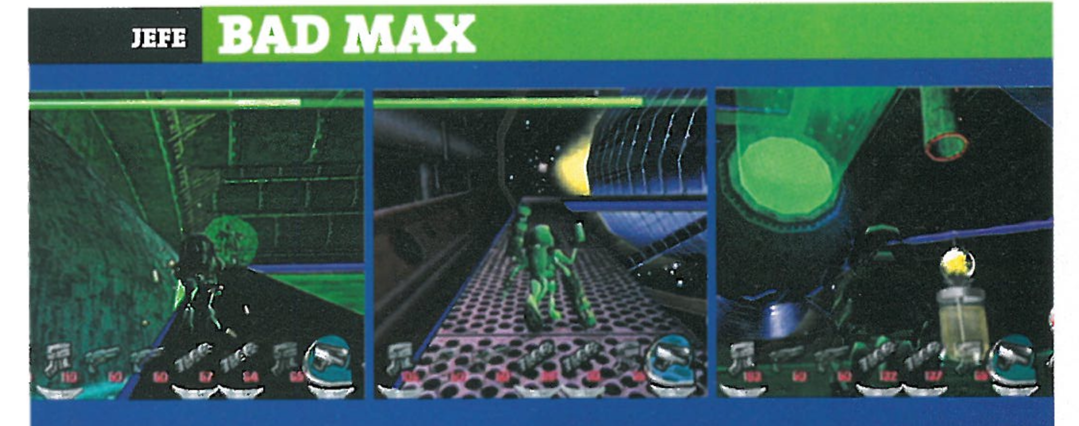
■ Llena el propulsor en la máquina de repostaje y aguarda a que se ponga en marcha; para pasar el lago de ácido sin palmarla, debes revolotear todo el rato cerca de la máquina de repostaje a fin de ir reponiendo combustible. Cuando llegues a la cañería estrecha del final, llena a tope los depósitos y vuela hasta lo alto de la cañería.

■ Toca el punto de control y adéntrate con cautela en el largo corredor de encima del ácido. Si aún tienes unos 30 puntos de carburante en el propulsor, avanza con tiento hasta que el suelo ceda e impúlsate entonces por encima del hueco hacia la batería que hay al otro extremo. Si no, deberás cruzar saltando los escombros flotantes para llegar al otro lado.

■ Pasado el ácido, corre al pasadizo y toca el punto de control del recoveco. Prosigue a través de las puertas correderas hasta llegar a un pozo largo: déjate caer por él para encontrar al peligroso Bad Max.



JEFE BAD MAX

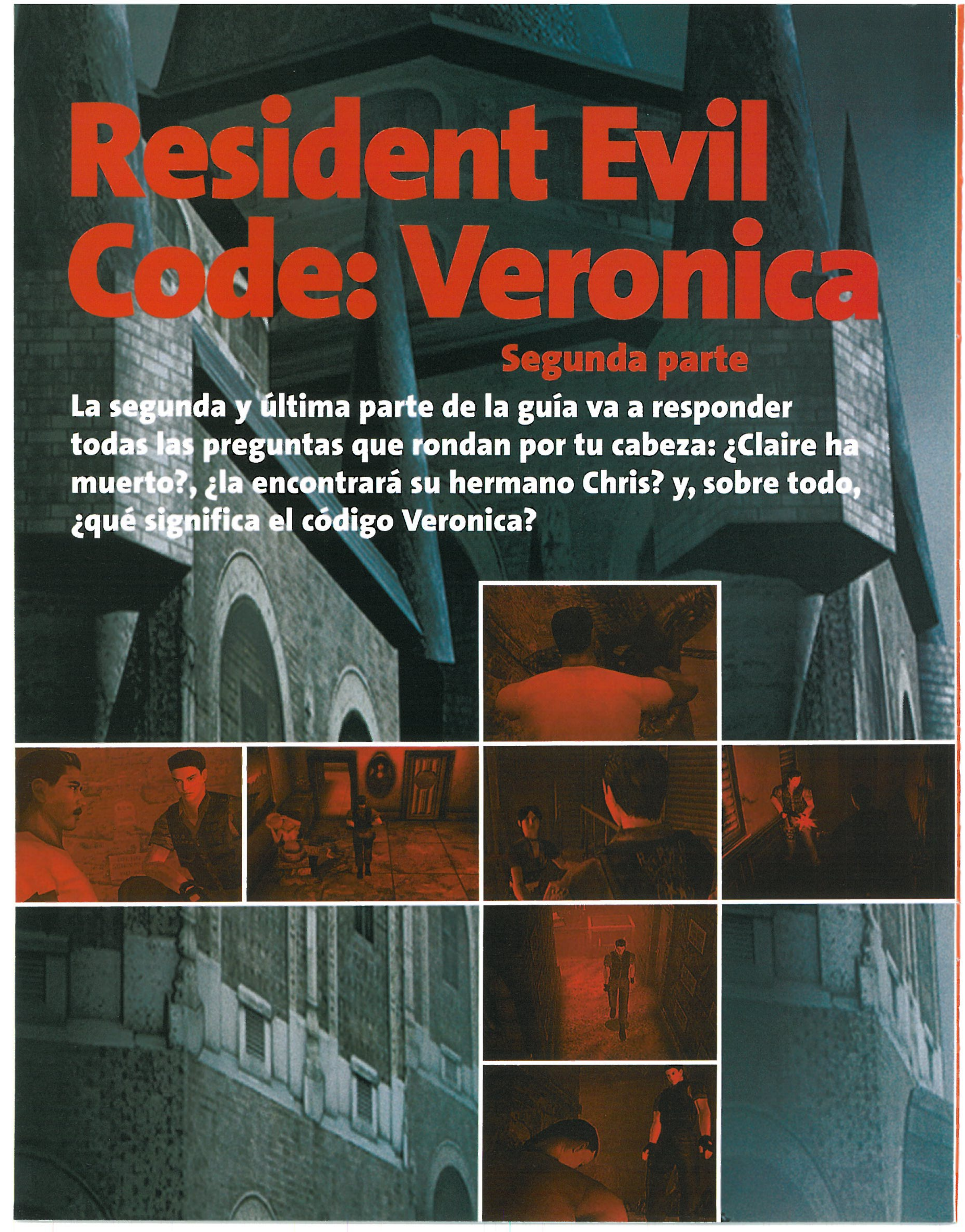


Aquí olvídate de usar el cerebro: ¡es un completo tiroteo de principio a fin! Hay dos cosas importantes que debes recordar; ten siempre el propulsor bien provisto con la máquina de repostaje que hay al fondo de la sala, y ten siempre artillería pesada a mano. Hallarás muchas uzis y cañones Gatling esparcidos por los niveles superiores, así que úsalos para hacer pedacitos a Bad Max. Si necesitas energía extra, puedes seguir las pasarelas que llevan al motor de fusión central y recoger un batería de coche, la cual se regenera tras un rato, con lo que puedes mantenerte siempre a la máxima potencia. Hay un problema, eso sí: ¡Bad Max también usa la misma energía que tú! Si ves que corre hacia los motores, persíguelo y córtale el paso. ¡Si recoge la batería, recuperará toda la energía! Ve acribillándolo y usa pequeños impulsos del propulsor para sortear sus enormes bolas de fuego. Cuando huya de ti, síguelo y ve disparándole a la espalda para causarle el máximo daño, pero vigila que no se dirija al orbe brillante de cerca de donde empezaste. Si llega ahí, lanzará una burrada de rayos láser hacia donde te encuentras. Menéate como loco para esquivarlos y continúa el asalto hasta que doble la rodilla. Una cosa más: cuando levante los escudos, reserva tu munición hasta que ceda ¡y dale para el pelo!

Resident Evil Code: Veronica

Segunda parte

La segunda y última parte de la guía va a responder todas las preguntas que rondan por tu cabeza: ¿Claire ha muerto?, ¿la encontrará su hermano Chris? y, sobre todo, ¿qué significa el código Veronica?



OPCIONES DE JUEGO

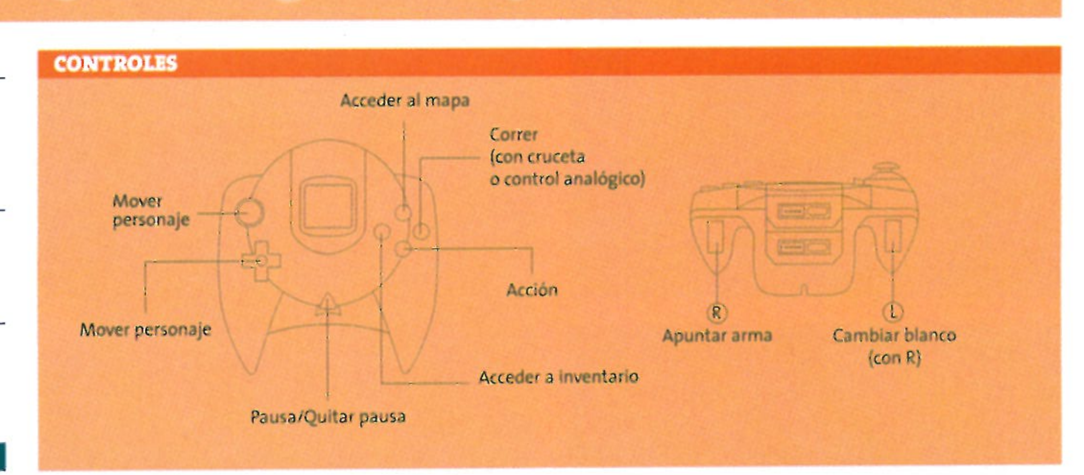
 1 Jugador  Pistola  Volante Internet Arcade stick  Vibration pack

Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Capcom**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**


Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo/ Estadísticas**

CONTROLES



Ha llegado el momento de descubrir todos los secretos de Resident Evil Code:Veronica. Chris Redfield entra en escena para echar un cable a su hermana y acabar con los terroríficos experimentos de la corporación Umbrella.

Aventura de Chris

■ Chris sólo tiene una razón para visitar esta desagradable isla: ¡rescatar a su hermana! Empiezas la aventura bajo la base principal de Umbrella, en una pasadizo angosto. Justo al comenzar a moverte, ¡la entrada empieza a derrumbarse y quedas atrapado!

■ Baja por el pasaje hasta encontrarte a un Rodrigo herido, quien te informa de que Claire ya debería haber escapado. Justo entonces, ese gusano gigante que Claire evitó fuera del Centro Militar de Entrenamiento, ¡aparece de repente y se lo come enterito! ¡No! Ve al final del túnel y registra la Caja de objetos en busca del Rifle de asalto que Claire dejó atrás. Luego cruza la puerta de la derecha para intentar recuperar a Rodrigo.

■ Justo antes de que la diñe, el gusano escupirá a Rodrigo. No malgastes lágrimas, ya que casi está muerto. Antes de estirar la pata te pasará el Encendedor de Claire. Ahora gírate y vuelve por la puerta hacia el lugar donde empezaste.

■ Un poco más abajo, en el camino, hallarás una estatua en la pared. Examínala y aparecerá un estante con dos metralletas la mar de chulas. Por desgracia, hay un enrejado que no te deja pasar. Usa el Encendedor con la antorcha que sostiene la estatua y voilà: el enrejado se desplazará para que puedas hacerte con ellas. ¡Muy astuto! Ahora vuelve adonde mataste al gusano gigante. Sigue la cueva rocosa hacia el pequeño ascensor de la pared del fondo, recogiendo las balas y las flechas por el camino, y sube.

■ ¿Te suena? Exacto, estás en el garaje en el que Steve tuvo que matar a su padre. Cárgate a los zombies que vienen a saludarte y dirígete luego a las puertas dobles que hay justo enfrente del ascensor. Una vez fuera, corre a la parte posterior del tanque y dale al botón (igual que hizo Alfred) para hacer aparecer el ascensor secreto. Toma las balas y baja en él al hangar de aviones.



GUSANO GIGANTE





Encargarte del gusano gigante no debería ser demasiado difícil: cualquier parte de su cuerpo es vulnerable y no es que sea muy bueno a la hora de atacar. Ve moviéndote de un lado para otro, mirando al suelo para ver por dónde va a salir a continuación. Cuando aparezca, tan sólo apúntale con el rifle y dispara hasta que vuelva a desaparecer. Evítalo cuándo sólo salga unos segundos y reserva la munición para cuando emerja del todo. Si te alcanza, caerás; por suerte, puedes usar la Hierba Verde del rincón que hay frente a la entrada para refrescarte hasta que el gusano sea, al fin, historia.





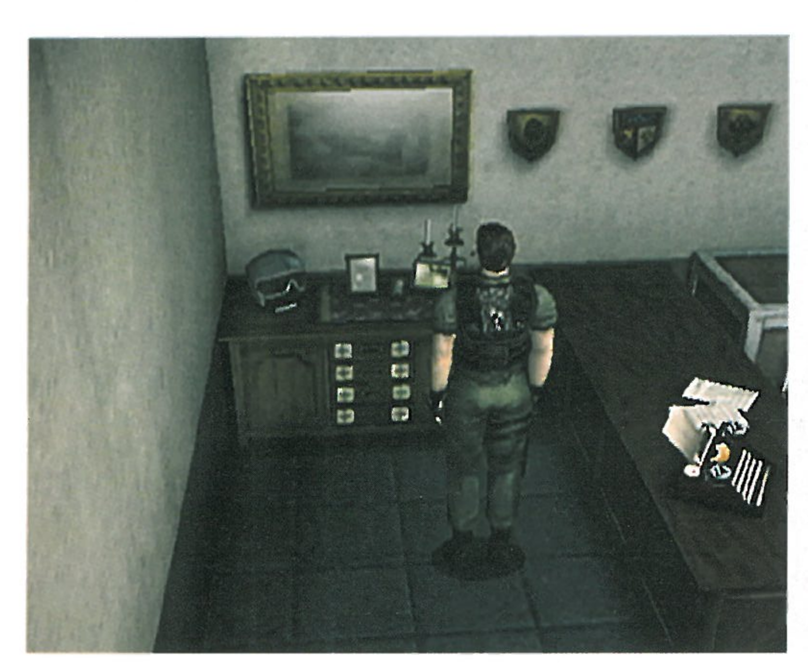


■ Recorre el vestíbulo y toma las hierbas verde y azul, así como los Cartuchos Escopeta. Cruza la primera entrada para hallar una sala de grabación; píllate las balas, los Cartuchos Escopeta y los Cartuchos Ácido, además de la Hierba Verde, si la necesitas. Guarda la partida (a partir de aquí las cosas se ponen un poco feas) y mira los cajones situados en el rincón de la sala. Hay una réplica de Luger guardada en el cajón dorado de abajo que puedes agenciarte para tener acceso a Steve en el Modo Batalla de más adelante: abre el cajón rojo, el verde y por último el azul para conseguir dicho acceso y pon la Luger en la Caja de objetos.

■ Sal de la estancia, gira a la izquierda y corre hacia las puertas del final, que dan al hangar principal, aunque ahora estén cerradas. Toma la Batería, prepara el Rifle y vuelve por el corredor. Cuando aparezcan las dos arañas, vuélalas antes de volver corriendo al ascensor. Si te envenenan, hay una Hierba Azul inagotable en la sala de grabación de la que acabas de salir.

■ Vuelve al garaje y pon la Batería en el montacargas de la derecha. Úsalo para llegar al saliente de encima, toma la Llave del Almacén Químico y un documento del estante de la izquierda y sal por la puerta del balcón. Corre por el pasadizo hasta que Chris vea la pantalla de vídeo de la sala de delante. ¡Alexia está viva! Y lo que es peor, parece que un viejo amigo ha vuelto a la ciudad con unas intenciones nada agradables para Chris. ¡Si has jugado al Resident Evil original ya te harás una idea de quién puede ser!

■ Vete por la puerta de la izquierda para ver cómo la útil Placa de Águila cae al río. Bueno, ya la recuperarás más tarde... ¡si sobrevives, claro! Atraviesa el balcón hacia la puerta de enfrente y entra, matando a todos los zombies (¡ojo con el que lleva pegado un paquete de C4!) y recogiendo la Mochila Lateral para incrementar la capacidad de tu inventario. Cerca también puedes conseguir Flechas para la Ballesta.












■ Vuelve por donde viniste y baja en el ascensor (una vez pases la puerta del otro lado del balcón) al sótano: ve más allá de la estatua de la pared y gira a la izquierda para bajar por unos peldaños de metal hasta el fondo. Toma la Escopeta de la pared (esto hará que las escaleras suban, pero por ahora no te preocupes) y coge la Cinta de Tinta y las balas que hay cerca de la puerta de la izquierda antes de pasar por ella.

■ Ignora los tubos de incubación -son totalmente seguros- y coge la Hierba Verde cercana a las escaleras antes de subir por ellas hacia el balcón superior. Examina el panel de control del otro lado y dale al botón para hacer bajar uno de los tubos; encima hay más munición para tu Rifle de asalto. Hazte con ella y cruza las puertas dobles junto al panel de control.

■ Aquí también has estado antes. Cruza la puerta de la derecha y avanza a través de las diversas puertas correderas hasta llegar al área del laboratorio destruido. Acércate al frigorífico de almacenaje químico del otro lado de la mesa y ábrelo con la Llave del Almacén Químico que recogiste antes. Cuando te pidan que establezcas la temperatura, ajústala a 12,8 (este valor es precisamente la fecha de la fundación del Centro Militar de Entrenamiento, aunque tú ya lo sabías, ¿no?) para que el Benigno E de dentro se acabe volviendo azul. Recoge varias hierbas y munición. Gírate y sal de nuevo del laboratorio.

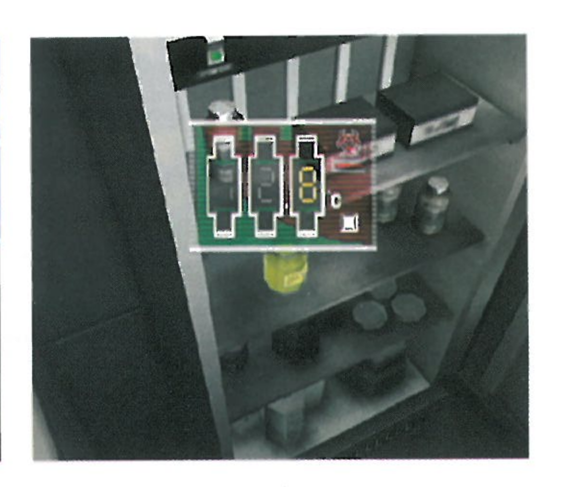
■ Cuando vuelvas a la sala eléctrica, corre al ascensor y recoge el Tirador Puerta brillante del suelo. ¡Asegúrate de tener la Escopeta a punto porque te las vas a ver con los Hunters! Son dos y pueden ser muy peligrosos. Aguarda a que estén lo bastante cerca y dispárales en todo el careto. Una vez muertos, vuelve sobre tus pasos hasta el ascensor corriendo a través de la sala de los tubos de incubación y volviendo a colgar la Escopeta en la pared para que las escaleras bajen de nuevo.

■ Sube en el ascensor al segundo piso y ve a la sala donde recogiste la mochila, al otro lado del balcón. Dobla la esquina para hallar otra pequeña puerta: traspásala y usa el Tirador Puerta en la puerta de la izquierda. Tras cruzarla estarás en otro balcón encima del área del garaje; corre a la izquierda y toma el Objeto Tanque. Además, al otro lado del balcón puedes hacerte con algunas balas. Vuelve de nuevo hasta el ascensor (a partir de ahora, ten cuidado con los Hunters que pueden atacarte en cualquier sitio).

■ Ve al primer piso y tira por la derecha hasta la puerta al final del pasillo. Dentro, coloca el Objeto Tanque en la maqueta del Centro Militar de Entrenamiento para que el cuadro que tienes detrás se mueva. Aquí hay una palanca protegida por tres haces láser; para desconectarlos, necesitarás tres pruebas: ¡las que Claire dejó en el aeropuerto! ¡Aargh! Parece que vamos a tener que volver hasta allí...

■ Toma la Llave Plataforma Giratoria y el Memorando del Pasadizo de delante de los haces láser y baja al sótano. Baja los escalones de la





izquierda y toma de nuevo la Escopeta (recárgala si hace falta) antes de volver a entrar en la sala de los tubos de incubación. Esta vez te encontrarás cara a cara con ese conocido perdido hace tanto tiempo; sin embargo, antes de que te pueda matar, ¡un Bandersnatch se escapa! Elimínalo con la Escopeta y cruza las puertas dobles situadas al final del balcón superior.

■ Usa la Llave Plataforma Giratoria en el ascensor donde te atacaron los dos primeros Hunters y pasa a toda prisa a través del agujero de la pared de arriba del todo para llegar al recibidor del Centro Militar de Entrenamiento. Ve hasta la sala de copiadoras y cárgate a unos cuantos zombies aquí. Coge los Cartuchos Escopeta y Ácido del armario de la sala anexa. Entra por el siguiente agujero. Ve por él y dirígete a la puerta de la derecha. Crúzala y sigue el saliente inestable alrededor de la valla hasta llegar a la escalera del suelo (ten cuidado con el traicionero zombie que se arrastra por allí).

■ Ahora baja y activa la palanca para volver a encender el sistema de ventilación. Luego, corre hasta el final y mata a todo lo que se mueva antes de dejarte caer a la sala; porque **ABRISTE EL PORTÓN** cuando jugabas como Claire, ¿no? Si no es así, tendrás que perder algún tiempo para volver a encontrar esa Tarjeta Emblema.

■ Ve por la derecha y cruza la puerta del recoveco; atento porque al otro lado te espera un Hunter. Cuando esté muerto, cruza la sala y pasa por la puerta de enfrente para hallar el taller. Vete a la mesa de la esquina y potencia tu pistola antes de hacerte con el Benigno A del estante de la derecha. Combínalo con el Benigno E para crear una solución que disuelva los metales. Excelente. En la otra estantería encontrarás algunas balas.

■ Corre de vuelta por la sala de ventilación, escalera arriba y a través de la siguiente puerta para regresar al Centro Militar de Entrenamiento. Dirígete al recibidor y cruza las puertas de delante para encararte a dos nuevos Hunters; reviéntalos a los dos y coge Cartuchos Escopeta antes de bajar en el ascensor principal de la derecha al área del aeropuerto. Al llegar abajo, deja todos tus ítems innecesarios: al fin y al cabo, necesitarás tres ranuras vacías en tu inventario para depositar esas dichosas pruebas, ¿no?

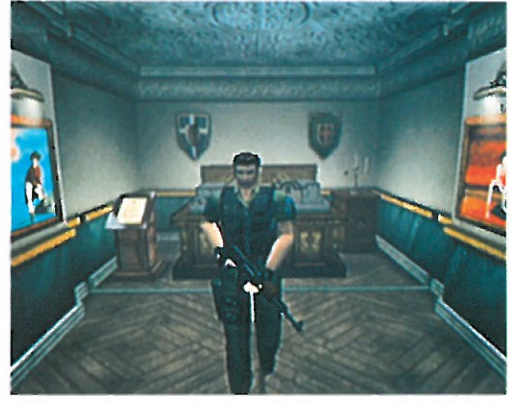
■ Pasada la persiana, cárgate al Hunter que te ataca y sube en el ascensor de la izquierda al balcón. Franquea la puerta del final, cruza el puente hacia la siguiente persiana y mira el panel brillante de la pared nada más pasar la puerta: la corriente está desconectada, así que deberás reactivarla. Para ello, tendrás que pulsar los botones en el orden correcto:

Pulsa el botón de 3 litros **CUATRO VECES.**
Pulsa el botón de 5 litros **UNA VEZ.**
Pulsa el botón de 10 litros **UNA VEZ.**
Pulsa el botón de 5 litros **UNA VEZ.**
Pulsa el botón de 3 litros **UNA VEZ** para completar por fin el dichoso puzzle.

Cuando vuelva la corriente, también lo harán los zombies de la esquina de detrás de ti; abátelos a todos (coge los Cartuchos Escopeta) y vuelve por el puente de fuera al panel de control que hay cerca de la puerta.

■ Acciona el interruptor para volver a bajar el puente, retorna por la puerta y ve abajo en el





ALBINOID ADULTO



Sabías que tarde o temprano te las verías con uno de éstos, ¿verdad? Para ser sinceros, no es que sea una pelea muy difícil: depende de lo buen tirador que seas. El Albinoid **NUNCA SALDRÁ DEL AGUA**, así que estarás seguro moviéndote por el saliente del exterior de la piscina. Espera a que se acerque y endósale entonces algunos tiros apuntando hacia abajo con la Escopeta a fin de quitarlo de en medio en un plis-plas. Eso sí, bajo ninguna circunstancia debes meterte en la piscina. Sufrirías serios daños pudiendo incluso morir. Juega sobre seguro y ve disparándole al azar hasta que flote panza arriba.







ascensor. Cruza la persiana de enfrente de por donde entraste y atraviesa el puente, disparando al Hunter que baja de un salto al pasar tú. Ya al otro lado, cruza la puerta y mata a los tres zombies de dentro antes de dar un giro de 180° y abrir la puerta a la derecha del acuario.

■ Cárgate al Hunter y pulsa el interruptor junto a la pantalla brillante para desconectar la corriente del panel de las pruebas. Hazte con las tres, date la vuelta y patéate **TODO EL CAMINO DE VUELTA** al Centro Militar de Entrenamiento: dejando atrás el acuario, cruzando el puente y volviendo a subir al ascensor principal. Ten cuidado con los dos Hunters envenenados del patio del centro.

■ Entra en el centro, corre a través de la sala de copiadoras y sal de nuevo al saliente inestable. Baja por la escalera a la sala de ventilación, tuerce a la izquierda y cruza la puerta para llegar otra vez al ascensor pequeño. Sube en él al primer piso y entra en la sala de la maqueta del centro; pon las tres pruebas en el panel y tira de la palanca para que la maqueta se mueva y revele una escalera oculta. Recoge la Hierba Verde y los Cartuchos Escopeta que encontrarás cerca. No olvides guardar la partida antes de bajar por ahí.

■ Liquida a los dos arañones de aquí (ojo que no te envenenen) y recoge la hierba y las granadas cercanas. Baja por la escalera del final del pasillo. Sal a la sala del agua y hazte con algunas hierbas. Prepárate porque sufrirás una brutal conmoción.

(Ver recuadro Albinoid Adulto en página anterior)

■ Cuando el Albinoid la palme, salta a la piscina y toma la Placa de Águila de en medio para luego volver a subir por la escalera. Usa la sustancia disolvente que obtuviste al mezclar los dos benignos con la Placa de Águila para disolverla y obtener una preciosa Alabarda de oro; ¿no usó Alfred una igual para llegar al hangar? ¡Exacto, y tú también puedes hacerlo!

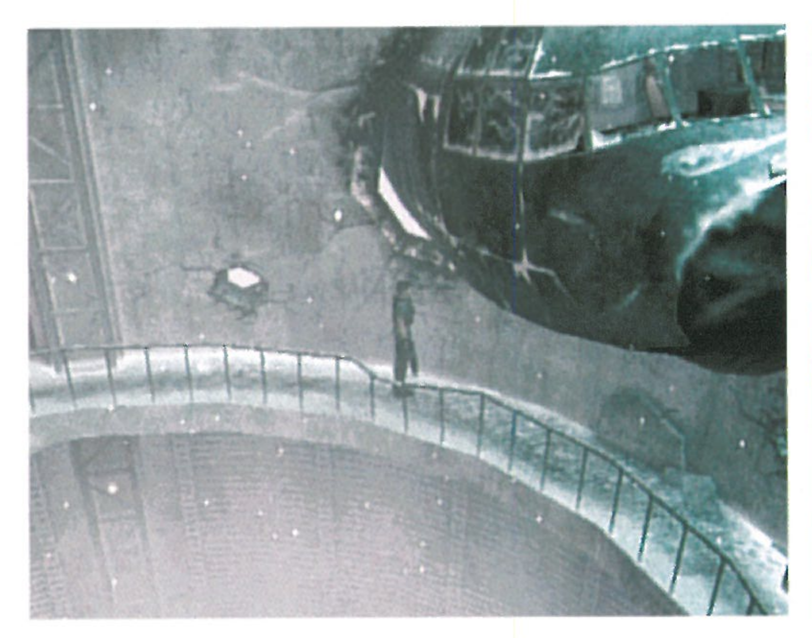
■ Regresa a la sala de la maqueta del centro por la escalera y usa el ascensor de fuera para subir al segundo piso. Dirígete a la izquierda, cruza la puerta, baja en el montacargas a la planta del garaje y sal por las puertas dobles de la izquierda. Usa el ascensor de debajo del tanque para bajar al pasadizo de debajo. Síguelo hasta el final y usa la Alabarda de oro para abrir el hangar. ¡Cuidado, Antártico, aquí viene Chris Redfield!

■ Cuando al fin llegues a la base antártica, corre hacia la izquierda por el balcón y pasa a través de las puertas dobles. Dispara a los tentáculos repetidas veces para que se recojan en las paredes y usa la escalera para tirarte al saliente inferior. Ignora las puertas dobles por ahora y baja las escaleras al final del balcón para llegar al vestíbulo estrecho de debajo.

■ Corre hacia delante -tranqui, ahora no hay polillas venenosas- y entra en el estudio de encima de donde estaba Nosferatu. Usa la Alabarda de oro en la placa de la pared para abrir el armario de la izquierda. Toma de dentro el Peso Papel, una Cinta de Tinta y el Diario de Alfred antes de girarte y guardar la partida. Antes de irte de aquí, píllate ese Extintor de la Caja de objetos (¡ya te dijimos que te haría falta!).

■ Vuelve arriba y cruza las puertas dobles al pie de la escalera. Mira qué *peaso* arañote debajo del hielo: espeluznante, ¿verdad? Bueno, tira a la izquierda por el balcón y cruza la puerta que hay en un lado para entrar en el nivel superior de la sala de las válvulas (donde Claire selló ese escape de gas hace ya tanto). Como hay hielo por todas partes, puedes bajar e ir corriendo adonde aún está la Manija Válvula octogonal: en la válvula del conducto del gas. Píllatela, pero prepárate para una recepción "glacial" por parte de un grupo de zombies que aparecen de repente.

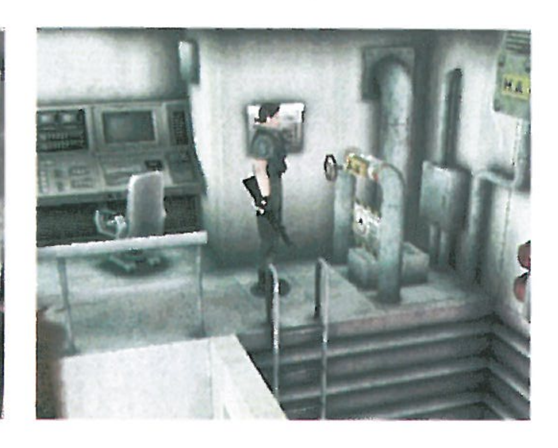
■ Vuelve por la puerta y sal al hielo con la araña debajo; ahora cruza al balcón de enfrente y súbete al saliente antes de traspasar la puerta de la izquierda. Una de esas pequeñas cámaras te descubrirá, así que recibirás la entrañable visita de un Hunter. Cruza la primera puerta que te encuentras para entrar en la sala del tanque; pulsa el botón brillante a fin de hacer subir el barril de líquido extintor para luego recargar ese Extintor tuyo. Si bajas en el ascensor de la izquierda, podrás apagar las llamas y hacerte luego con el Colt Magnum y las balas antes de volver a la sala del tanque. Vuelve al corredor de











fuera y corre hasta el final, entra en el ascensor y baja al fondo. Cruza la puerta de enfrente y ve luego a la abertura que hay justo a la izquierda para hallar la sala del suministro eléctrico. Usa la Manija Válvula en el puerto del rincón antes de accionar el interruptor de la izquierda; así restablecerás la corriente del complejo. Coge todos los regalitos que encontrarás aquí. Antes de poder irte, puedes dejar la Escopeta en la Caja de objetos para que Claire la use dentro de poco... Ahora vuelve afuera y sigue el pasadizo hasta el final antes de cruzar la puerta que allí se encuentra. Ten cuidado con los zombies que se pasean por esta zona.

■ ¡Toma déjà vu! ¿Le suena esto a alguien del Resident Evil original? Antes de nada, coge las balas que tienes a la derecha. Ahora, empuja la estatua hacia la baldosa agrietada para que caiga y te deje llegar al mapa de dentro. Corre a través de la cortina al pasadizo de más allá y síguelo hacia la estatua del tigre del final. Quita el ojo azul y toma el Enchufe (combínalo con la Manija Válvula para crear una nueva manivela de cuatro lados); luego vuelve a colocar el ojo azul y quita el ojo rojo para conseguir algunas Balas Magnum. Asegúrate de reemplazar el ojo rojo antes de darte la vuelta y subir al ascensor de detrás de ti.

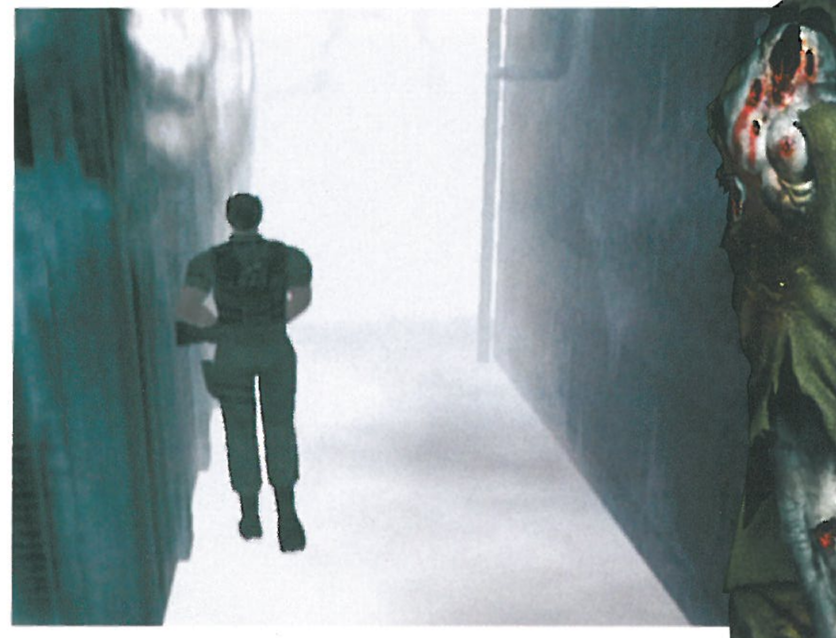
■ Tras salir del ascensor, toma el Objeto Ala de delante de la colmena gigante y corre a la derecha por el siguiente pasadizo. Acércate al panel de control del rincón del fondo a la derecha y actívalo; cuando te lo pidan, introduce el siguiente código: **AA, CORONA, CORAZÓN, PICA.** Cuando se abra el cajón, mete el Peso Papel dentro y mira cómo Alfred cae del tubo de incubación de detrás de ti. Examina su mano para hallar un anillo; si lo miras en el inventario puedes extraerle la Joya de Alfred. Vuelve a la colmena, usa el ascensor para volver a la planta superior y ábrete paso por el complejo hasta la sala del tanque donde recargaste tu Extintor.

■ Ahora debes usar tu nueva válvula, con una nueva forma, para vaciar el agua del tanque, así que sube en el ascensor hasta allí. Una vez hecho, métete dentro del tanque vacío mediante la escalera y toma la Llave Grúa. Aplasta al Hunter que intenta sorprenderte, vuelve luego afuera y sigue el pasaje hacia la capa de hielo rellena de araña. Usa la Llave Grúa en la cabina de la derecha para hacer aparecer a un Nosferatu congelado, ¡que resultará ser el padre de Alfred y Alexia! Cuando la araña gigante ataque al fin, hazla pedazos con algún arma de las gordas (aunque no tienes por qué matarla, si no quieres) y luego toma el pendiente de al lado del cadáver del Nosferatu; examínalo en el inventario para revelar la Joya de Alexander. Vuelve por la puerta a la sala del tanque. Ve otra vez hasta el final del pasillo y baja en el ascensor al nivel inferior. Luego, en vez de cruzar la puerta de delante, tuerce a la izquierda y corre por el pasadizo hasta el patio. Vuela a otro Hunter y toma los dos objetos alas (uno junto al carrusel, el otro en el agua cerca del pedestal) antes de pasar por las puertas dobles para encontrarte con otro flashback de Resident Evil...

■ Corre escaleras arriba, agénciate el Puñal de Combate, vuelve abajo y mira el hueco de detrás de la escalera para encontrarte a... ¡Claire! Usa el puñal para liberarla y comprueba luego si está bien: si resultó envenenada de gravedad durante la pelea con Nosferatu, deberás hacer que Chris recorra TODO el camino de vuelta a la sala del tanque y use el ascensor pequeño para bajar, tomando la Bolsa de Sangre del estante para luego volver y dárselo a su hermana.

■ Una vez que Claire se encuentre bien (o si ya lo está) y te hagas con su control, píllate todos los ítems de la sala y ponlos en la Caja de objetos. Si antes dejaste la Escopeta aquí, ahora puedes tomarla y ponerla en el colgador de la pared, detrás de la estantería, a fin de revelar más Cartuchos Granadas. Hazte con ellos, píllate otra vez la Escopeta y vuélvela a meter en la caja para que Chris pueda quedársela de nuevo. Asegúrate de tener mogollón de hierbas verdes y/o sprays... ¡enseguida los vas a necesitar!





■ Cruza la puerta de la izquierda y sigue el pasadizo, volando con el Lanzagranadas (cargado con Cartuchos Llamas, claro) los tentáculos que aparecen. Pasa por la puerta del final y corre a través del área de celdas, subiendo las escaleras de la izquierda para hallar un viejo cañón oxidado; léete el archivo que tiene debajo y dale la vuelta al mango del cañón para revelar un orbe de cristal con una Tarjeta Seguridad dentro. ¡Cuidado! La losa de piedra de arriba caerá con gran estrépito; ¡si te pilla debajo, quedarás hecho un Tranchette!

■ Esprinta debajo de la losa cuando suba y échale el guante al orbe de cristal. Ahora viene lo chungo. Tienes que ponerte un pelín debajo de la losa y retroceder otra vez para accionar la trampa sin matarte; cuando la losa vuelva a subir, corre debajo de ella y entra en tu inventario para usar el orbe de cristal antes de que caiga de nuevo. Claire colocará el orbe en el suelo y se hará a un lado, dejando que la losa lo aplaste. Hasta ahora, bien. Ahora tienes que volver a accionar el resorte de la losa sin ser chafado, correr de nuevo debajo y agenciarte la Tarjeta Seguridad antes de que la trampa se reajuste... ¡Si fallas, eres hombre muerto! Una vez que te hagas con la tarjeta, no obstante, la trampa quedará trabada y podrás salir sin correr ningún peligro.

■ Vuelve al área de las celdas y cruza la puerta pequeña cerca de donde entraste; dentro, usa la Tarjeta Seguridad en el panel de control para abrir el portón de acero de la izquierda. Corre adentro para encontrar a Steve encadenado a la pared... no te arruinaremos lo que pasa acto seguido. En cuanto recobres el control de Claire, pulsa Abajo y B para girarte enseguida antes de ir corriendo hacia el portón de acero. No hay forma de evitar que te alcance el monstruo gigantesco de detrás de ti. Cada golpe de su hacha te dará en la espalda. Cada vez que te arree, entra en tu inventario y cúrate antes de seguir corriendo hacia la salida. Al final acabarás por deslizarte por debajo del portón y te pondrás a salvo... ¡o eso es lo que tú te crees!

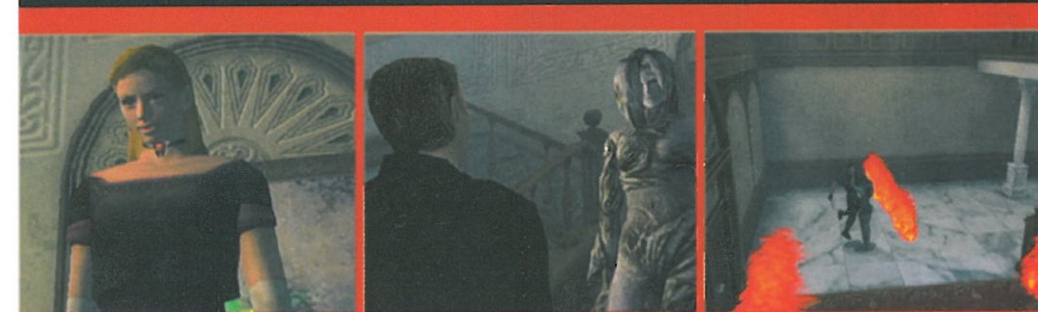


■ De nuevo controlando a Chris, las cosas empiezan a ponerse peliagudas. Wesker ha aparecido y exige que Alexia le entregue el virus T-Veronica... ¡aunque esté en su cuerpo! Ella, claro, no se deja impresionar y se transforma en uno de los monstruos más viles que hemos visto nunca. Tras zarandear un poco a Wesker, es tu turno de enfrentarte a ella! (Consulta el recuadro inferior Alexia Con T-Veronica).

■ Con Alexia fuera de circulación, corre a pillar ese collar enjoyado que dejó caer cuando mutó en un monstruo. Examínalo como los otros ítems de joyería para hallar la Joya de Alexia; ahora deberías poseer las tres joyas. Sube las escaleras y coloca las tres en el retrato de familia de arriba del todo; éste se moverá a un lado para dejar al descubierto una entrada secreta. Entra, extermina a todos los zombies y cuélate enseguida en el área del laboratorio de la derecha.

■ Baja en el pequeño ascensor y dale al botón brillante de la consola para abrir la cápsula de gas; ahora mira dentro para dar con el último Objeto Ala. Toma todos los suministros de la sala y regresa afuera, girando a la izquierda en el cruce y entrando en el estudio de Alfred, donde encontrarás un Spray Ayuda. Registra los cajones del escritorio a mano derecha para hallar la Llave Sala, luego date la vuelta y ve de vuelta al recibidor principal donde te enfrentaste a Alexia.

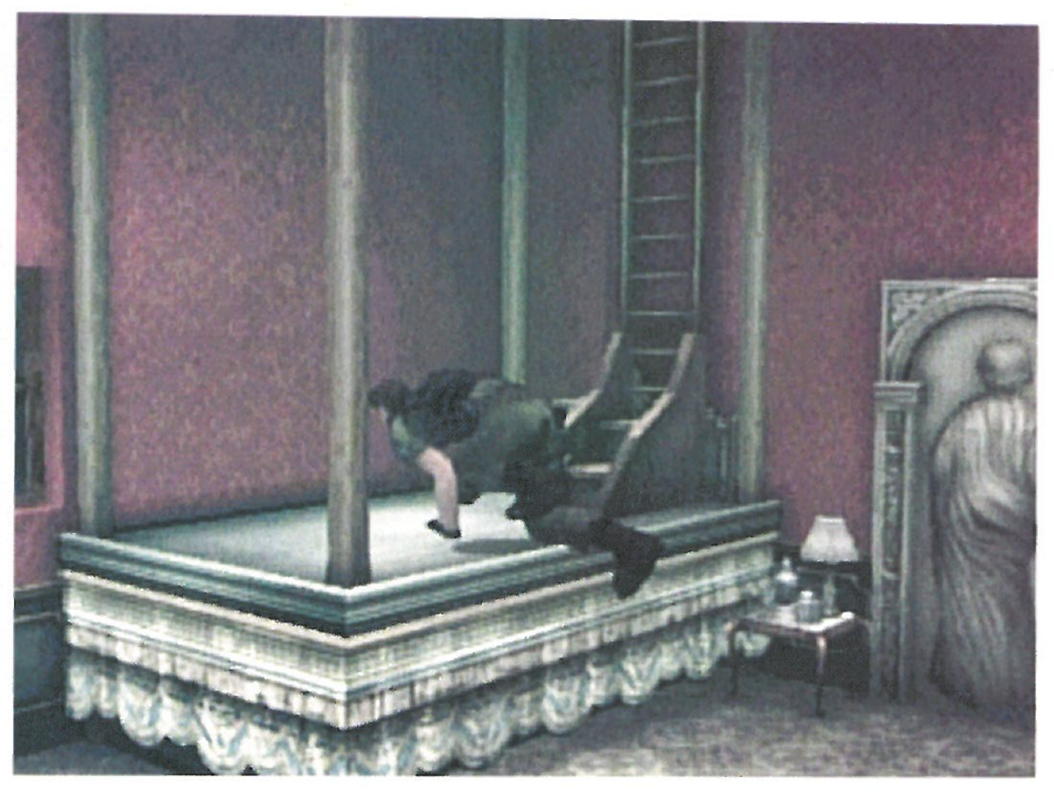
ALEXIA CON T-VERONICA



Asegúrate de tener **MUNICIÓN A PORRILLO**, porque te hará falta. Manténte lejos de Alexia y dispara cuando venga hacia ti; procura esquivar la sangre porque estallará en llamas al tocar el suelo. Corre por la sala para permanecer alejado de ella mientras disparas; si logra ponerte la mano encima, despídete. En un momento dado (momento que tardará lo suyo en llegar), caerá al suelo y los fuegos se apagarán... ¡la has vencido por ahora, pero no te confíes!







■ Usa la Llave Sala en las puertas a la derecha de la entrada principal, luego cruza las puertas de entrada y regresa a la sala del suministro eléctrico (corre más allá de la fuente, por el pasillo y a través de la puerta de la izquierda, pasando luego por la puerta que hay justo tras esta entrada). Acciona de nuevo el interruptor para desconectar la corriente del complejo y vuelve sobre tus pasos a la mansión.

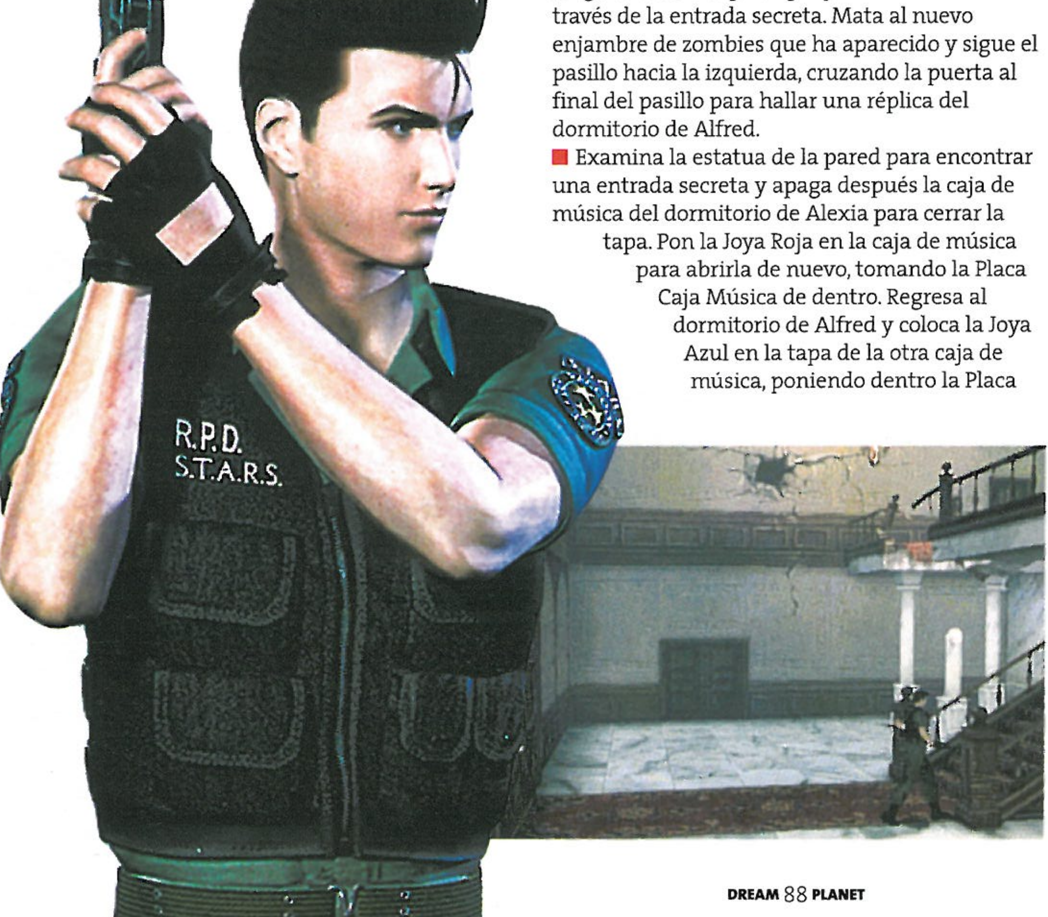
■ Cruza las puertas dobles de la derecha, siguiendo el pasaje a mano izquierda para llegar de nuevo a la estatua del tigre. Quita las joyas roja y azul de las cuencas de los ojos (como no hay corriente, la estatua no se moverá), vuelve luego al recibidor principal y escaleras arriba a través de la entrada secreta. Mata al nuevo enjambre de zombies que ha aparecido y sigue el pasillo hacia la izquierda, cruzando la puerta al final del pasillo para hallar una réplica del dormitorio de Alfred.

■ Examina la estatua de la pared para encontrar una entrada secreta y apaga después la caja de música del dormitorio de Alexia para cerrar la tapa. Pon la Joya Roja en la caja de música para abrirla de nuevo, tomando la Placa Caja Música de dentro. Regresa al dormitorio de Alfred y coloca la Joya Azul en la tapa de la otra caja de música, poniendo dentro la Placa Caja Música para hacer bajar el techo de la cama y revelar una escalera... mmm ¿esto no lo habíamos hecho ya antes? Súbete a la cama y usa la escalera para acceder a la sala de reuniones.

■ Corre por donde los estantes y sal a la estancia principal, mirando el cubo de arena de la mesa. Dentro está el cuello de la llave de la Libélula que Claire había encontrado; si lo combinas con las cuatro alas que has recogido, habrás completado la llave Libélula oro. Si te interesa, aquí puedes encontrar balas y algo de hierba. Ahora vuelve abajo, sal del dormitorio de Alfred y adéntrate otra vez en el área del laboratorio.

■ Dirígete al pequeño tramo de escaleras del rincón del fondo frente al ascensor, abriendo la puerta de arriba para llegar al pasadizo por el que Claire pasó antes. Síguelo hacia las celdas y acércate a la puerta de la derecha; cuando hayas hablado con Claire, te pasará el Archivo Seguridad. Míralo en tu inventario y ábrelo para hallar la Tarjeta Seguridad... ¡Es hora de que este chiringuito vuele por los aires!

■ Corre al otro extremo de las celdas y sube el largo tramo de escaleras hasta la plataforma de





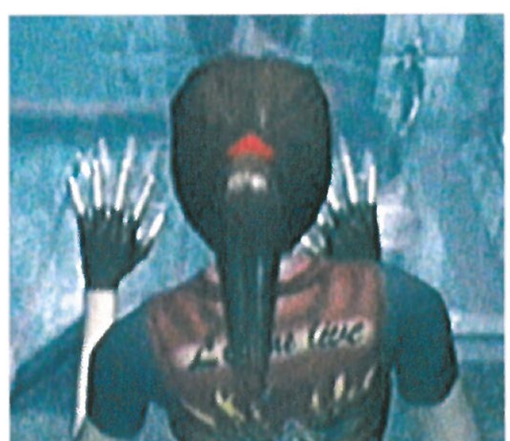




aterrizaje. Usa la Libélula oro para abrir la puerta que hay frente a las escaleras, luego entra y destripa a los dos zombies que están esperándote. Súbete a la plataforma y vete al panel de control del fondo: es el panel de autodestrucción, y aquí es donde debes tomar una decisión. Una vez que actives el sistema, no hay vuelta atrás: ¿tienes suficientes armas y hierbas verdes/sprays de ayuda para que te duren hasta el final? Si no es así, da la vuelta y recorre **TODO EL CAMINO DE REGRESO** hasta la sala del suministro eléctrico, pillando todo lo que puedas necesitar en la Caja de objetos y guardando la partida antes de irte.

■ Si crees que estás listo para la última gran pelea del juego, saca tu Tarjeta Seguridad y pásala por el panel de control. Te pedirán una contraseña... Fácil. ¿A estas alturas aún no lo sabes? Bueno, por si estás atascado, el código que buscas es... **VERONICA**. Toma, claro... Al introducirlo, se inicia la cuenta atrás de cinco minutos (¡ya estamos otra vez!) y deberás ponerte en marcha; gírate y corre de vuelta a la plataforma de aterrizaje para encontrarte una desagradable sorpresa...

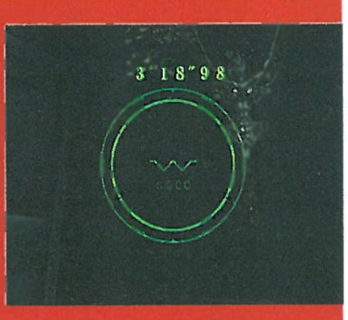




ALEXIA CON T-VERONICA: LA BATALLA FINAL







Asegúrate de ir armado con algo substancial que **NO SEA EL LANZAGRANADAS:** necesitas un arma de largo alcance para empezar. A la que Alexia empiece a aproximarse a Claire y recuperes el control de Chris, apunta y dispárale una bala; ¡de lo contrario, Claire morirá y la partida habrá terminado! Una vez que Alexia se transforme en tu peor pesadilla, es el momento del segundo asalto...

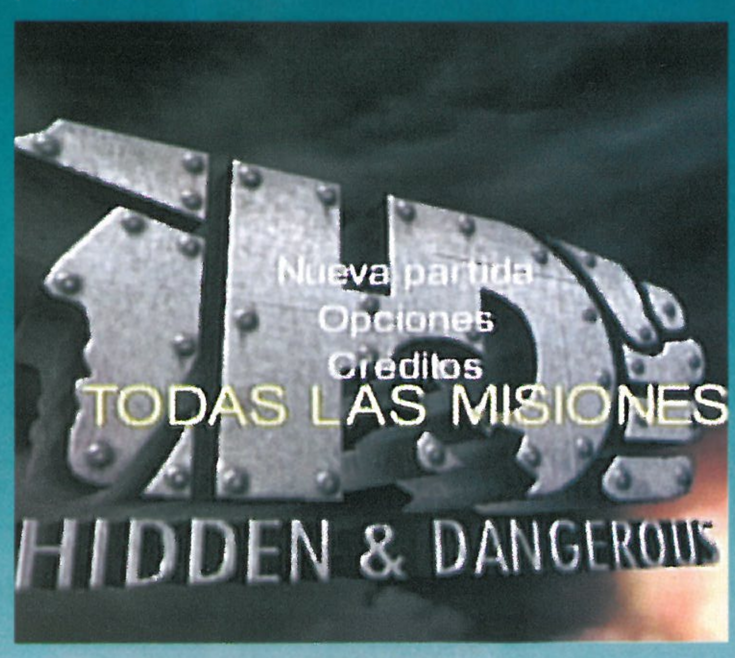
Saca tus armas más potentes y ve disparándole a la barriga lo más rápido que puedas; no apuntes a ningún otro sitio o malgastarás munición. Muévete de sitio siempre que puedas para esquivar los tentáculos que lanza contra ti, tratando de evitar asimismo los escupitajos de veneno. Usa la pantalla de tu VM para seguir de cerca tu salud y cúrate cuando te haga falta para seguir con vida. Tras sufrir unos daños BRUTALES, Alexia empezará a ponerse un pelín mosca... ¡es el momento de rematarla! ¿Recuerdas ese Lanzador de Longitud que destrabaste al principio del combate? ¡Vale, pues ya está listo y a punto para ayudarte a dar una buena patada en el trasero mutante de Alexia! Acércate corriendo para hacerte con él -no olvides armarlo en tu inventario- y aguanta el botón R para hacer aparecer el punto de mira. Alexia se mueve como una avispa gigante en ácido (y admitámoslo, tiene esa misma pinta), así que deberás apuntar con tiento al intentar endosarle un tiro. Vigila con los escupitajos que te lanza y procura mantener firme el pulso al ir a disparar: sólo hace falta un impacto directo para ponerla fuera de combate para siempre, ¡o sea que intenta no fallar!

GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER

Trucos a tutiplén

Hidden & Dangerous

Tus hombres se encuentran solos y desamparados en territorio enemigo, así que cualquier ayuda será bien recibida. Esperemos que con este truco queden relativamente satisfechos.
Accede a la pantalla Nuevo jugador e introduce RVLL sin llegar a confirmar la segunda L. Presiona Start y seguidamente pulsa el botón B para observar que en el primer menú ha aparecido "Todas las misiones". Comienza una nueva partida para comprobar que puedes acceder a cualquier misión. Elige la que quieras y cuando ya te encuentres en el campo de batalla pausa el juego. Selecciona la opción "Trucos" y tus hombres tendrán media guerra ganada. ¿Hace falta que te expliquemos para qué sirve cada truco?



F355 Challenge

Si se te atraganta alguno de los circuitos iniciales y te resulta imposible acceder a los ocultos aquí tienes unas contraseñas que te vendrán de perlas. En la pantalla de opciones pulsa simultáneamente el botón X y el botón Y. Selecciona "Passwords" e introduce los siguientes códigos tal y como están escritos.

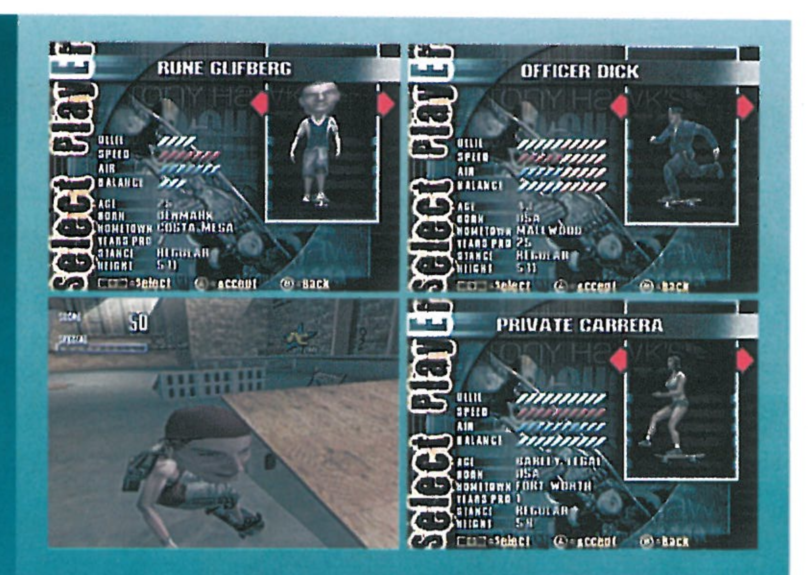
DaysofThunder Circuito de Atlanta

LiebeFrauMilch Circuito de Nürburgring

Stars&Stripes Circuito de Laguna-Seca

KualaLumpur Circuito de Sepang

CinqueValvole Circuito de Fiorano



Tony Hawk's Skateboarding

El mejor, y por ahora único, juego de *skateboarding* que ha aparecido en Dreamcast esconde unos cuantos ases en el monopatín para hacer la vida más fácil a los sufridos y accidentados *skaters*.

Seleccionar nivel. Pausa el juego y mantén apretado el gatillo izquierdo mientras pulsas Y, Derecha, Arriba, X, Y, Izquierda, Arriba, X, Y. Si lo has hecho correctamente, la pantalla sufrirá una sacudida. Abandona la partida y ya puedes elegir cualquier nivel aunque parezcan bloqueados.

Medidor especial siempre lleno. Pausa el juego y mantén apretado el gatillo izquierdo mientras pulsas A, Y, B, Abajo, Arriba, Derecha. Si lo has hecho correctamente, la pantalla sufrirá una sacudida.

Personajes cabezones. Pausa el juego y mantén apretado el gatillo izquierdo mientras pulsas X, B, Arriba, Izquierda, Izquierda. Si lo has hecho correctamente, la pantalla sufrirá una sacudida. Abandona la partida en curso para poder seleccionar a los *chupachupskaters*.

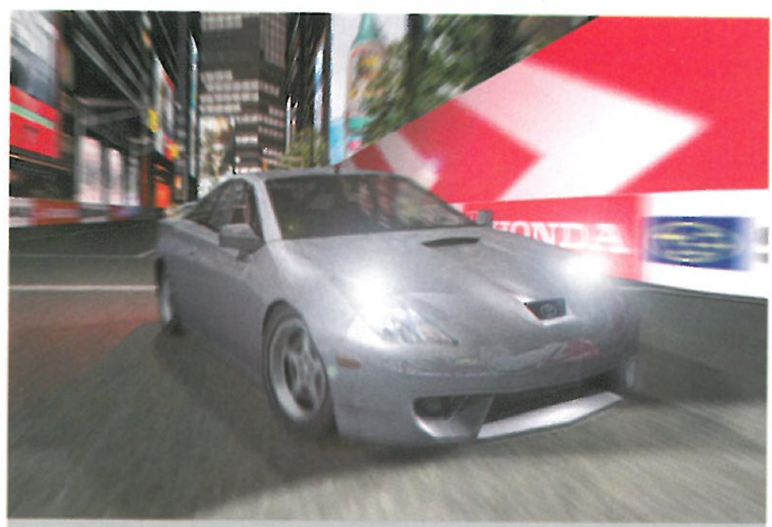
Modo ralentizado. Pausa el juego y mantén apretado el gatillo izquierdo mientras presionas X, Izquierda, Arriba, X, Izquierda. Si lo has hecho correctamente, la pantalla sufrirá una sacudida. Tu *skater* patinará con mucha calma. Repite los mismos pasos para recuperar la velocidad.

Todo activado. Pausa el juego y mantén apretado el gatillo izquierdo mientras presionas B, Derecha, Arriba, Abajo, B, Derecha, Arriba, X, Y. Si lo has hecho correctamente, la pantalla sufrirá una sacudida. Abandona la partida en curso para desbloquear todos los niveles, las secuencias de vídeo y el Oficial Dick. Además, obtendrás todas las cintas y los parámetros de los *skaters* estarán al máximo.

Desbloquear el Soldado Carrera. Comienza una partida con el Oficial Dick. Pausa el juego y mantén apretado el gatillo izquierdo mientras presionas Y, Arriba, Y, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Y. Si lo has hecho correctamente, la pantalla sufrirá una sacudida. Abandona la partida en curso y ya puedes seleccionar al Soldado Carrera.

PLANETARIO

CARTAS, LISTA DE JUEGOS Y CONTENIDOS PREVISTOS



La nueva VM

Eduard Murcia (La Seu d'Urgell, Lleida)

Hola Dreamplaneteros. Tengo la magnífica Dreamcast desde Navidad. Primero, quería felicitaros por la revista, aunque a todos mis amigos no les gusta a mí me mola mucho.

Deberías cambiar de amistades, Eduard.

¿Sabéis cómo será, cuándo saldrá y cuándo costará la nueva Visual Memory?

La nueva VM se pondrá a la venta al mismo tiempo que Phantasy Star Online en Japón (el 21 de diciembre). Este nuevo accesorio se llama Memory Card 4x y tiene una capacidad de 512 Kb. La única pega es que no tiene pantalla LCD, pero seguro que una Visual con más capacidad no le va a venir mal a nadie.

¿Qué sabéis del Dreamkey 2.0?

Sabemos que es redondo y que se puede utilizar en la Dreamcast. No, en serio, con esta actualización del Dreamkey puedes ver vídeos en formato Quick Time, AVI y MPG. La próxima edición del navegador (el Dreamkey 3.0) está previsto para principios del año que viene y será compatible con los lenguajes Java y Flash.

¿Qué juego me recomendáis: Sega GT, MSR o F355 Challenge?

Es como hacernos escoger entre Elle MacPherson, Laetitia Casta y Jennifer Lopez, pero haremos un esfuerzo. Te recomendamos, por este orden, Metropolis Street Racer, F355 Challenge y Sega GT.

Dreamcast se llama mi amor

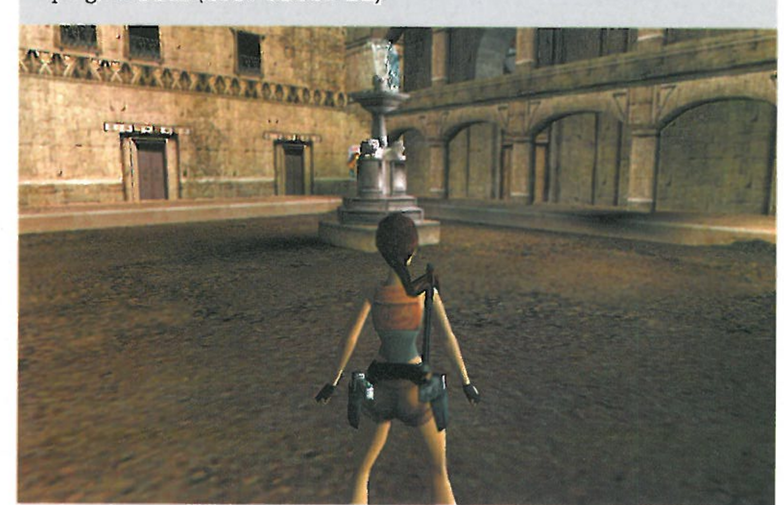
Antonio López (Sant Andreu de la Barca, Barcelona)

¡Hola! Tengo 24 años, una novia llamada Dreamcast, los juegos Crazy, Code, Rally, Shadowman, Sonic, Tomb, Calibur y todos vuestros números.

Está bien Antonio, creemos que alguien debe explicarte esto: por muy bonita que te parezca la Dreamcast y por muchas horas que te pases con ella deberías saber ¡que no tiene vida! No puedes ser su novio porque por mucho que te empeñes en un futuro no podrá hacerte la cena ni tener Dreamcastitas.

Mi pregunta es sobre Internet: he intentado chatear en algunos portales importantes y me ha puesto que falla el sistema. Me dijeron que en Ozú se podía con Dreamcast pero después de media hora cargando, lo dejé por imposible. ¿Tendré que esperar nuevos software de navegación? ¿Será imposible?

Se trata de un problema de compatibilidad del lenguaje de estas páginas con el software de navegación de la Dreamcast. En principio la consola no tiene ningún problema en acceder a páginas en lenguaje HTML, sin embargo si las páginas están en Java, por ejemplo, no podrás acceder a ellas. Por eso no puedes chatear en algunas páginas, pero si pruebas en los chat de www.paisvirtual.com o www.latin.com no deberías tener ningún problema. De todas formas, en la próxima actualización del Dreamkey ya se incorporará el software necesario para que la consola reconozca otros lenguajes de programación (entre ellos el Java).





El ratón de Half-Life

Guillermo Cacharrón (Madrid)

Buenas. Soy Guillermo (Willy para los amigos) y soy de Madrid. En primer lugar, os felicito por esta maravillosa revista.

Como nos consideramos tus amigos, gracias Willy (no, no vamos a hacer ninguna broma fácil con el título de cierta película en la que había que liberar a una orca).

En segundo lugar, tengo unas preguntillas. ¿Para cuándo el Half-Life? He oído que va a salir un ratón para Internet y para jugar. ¿Será compatible con este juego? ¿Se podrá utilizar junto con el teclado?

No falta mucho para el lanzamiento del juego, así que antes de Navidades seguro que ya estará en el mercado. Aunque el ratón ya se ha puesto a la venta en Japón y Estados Unidos, todavía no está claro que vaya a distribuirse en Europa. Por eso, no creemos que sea compatible con la versión europea de Half-Life, aunque es bastante posible que los americanos sí puedan jugar con este periférico. Lo del teclado ya es más probable, porque, sin ir más lejos, Hidden & Dangerous ya es compatible con este interesante periférico.

¿Cuándo sale el Shenmue? ¿Hablará Ryo Hazuki español?

Saldrá en diciembre, pero Ryo no hablará castellano. Parece que el chico no ha estudiado demasiados idiomas y sólo domina el inglés. Está por ver si el texto de los diálogos se traducirá al castellano pero, entre nosotros, no albergamos grandes esperanzas.

Mundo Resident

Juan V. Calzada (Segur de Calafell, Tarragona)

Hola me llamo Juan y soy un fanático de la Dreamcast y de los juegos Resident Evil 1, 2, 3 y Code Veronica y os felicito por la revista Dream Planet, que es mi favorita.

Por lo que nos explicas, seguro que si la revista se llamara Resident Planet seríamos más favoritos aún.

Mi primera pregunta es si ha salido el juego Resident Evil 3 y el Resident 1 para la Dreamcast.

El primer Resident Evil no ha salido ni tiene pinta de salir en versión Dreamcast, pero la tercera parte verá la luz en Japón el 16 de noviembre y es más que probable que acabe llegando a Europa en breve. Si no nos fallan las cuentas, de todos los Resident sólo te faltará uno (aparte del prescindible RE Survivor).

Y el juego Spawn, ¿cuando creéis que lo sacarán a la venta para Dreamcast?

Ya ha salido a la venta en Japón y Estados Unidos, pero todavía no existe ninguna fecha de lanzamiento por estos lares. De todas formas, no parece que haya salido del todo redondo.

Cuando saquen la Play 2, ¿creéis que morirá la Dreamcast? Porque yo no quisiera que pasase eso. Ya que la Dreamcast no la cambiaría ni por cuatro Play 2.

Haces bien en no querer cambiarla porque la Play 2 ocupa mucho más espacio que la Dreamcast y cuatro Play 2 ni te cuento. Nosotros creemos que la Play 2 no va desplazar a la Dreamcast. Seguro que será una dura







batalla, pero nuestra querida consola cuenta con algunas ventajas: ofrece conexión gratuita a Internet, acaba de bajar de precio y dispone ya de un buen catálogo de juegos. La consola de Sony tiene, en teoría, una clientela asegurada gracias al éxito de la PlayStation, aunque no hay que olvidar que su precio va a ser estratosférico, así que al principio sólo la van a poder comprar los parientes más allegados de Villalonga y a los que les haya tocado la última quiniela.

Una última pregunta, ¿sabéis si saldrá algún juego muy parecido al Resident Evil que sea de matar zombies y que sea de miedo y pegue sustos de muerte? Porqué yo soy un fanático de estos juegos.

Hay algunos proyectos interesantes de este tipo, aunque no todos son de matar zombies (esperamos que te baste con juegos de sustos de muerte). El primero es Illbleed, en el que controlas a unos jóvenes que entran en una misteriosa mansión para ganar un premio. El segundo es Agartha (obra de No Cliché, los autores de Toy Commander) un Survival Horror que nos permitirá escoger entre salvar a las víctimas o arrasar todo lo que encontremos a nuestro paso. El último juego de este género es seguramente el más conocido: se trata de Alone in the Dark 4, la última parte de esta mítica saga que inauguró el género Survival Horror. Su lanzamiento está previsto, de momento, para principios del 2001.

¡Vivan los coches!

David Yáñez (La Coruña)

Lo primero felicitaros por la revista. Lo segundo ¡hola!

Lo primero gracias. Lo segundo hola.

¿Me podéis decir qué es y para qué sirve una fuente interna de alimentación y un chip de 4 soldaduras?

La fuente interna es el aparatejo que coge la corriente de la red para que funciona la Dreamcast. Las consolas americanas y japonesas funcionan con una corriente de 110 v., mientras que las PAL europeas utilizan la habitual en nuestro país, de 220 v. Por eso, si utilizas en tu casa una consola NTSC necesitas un adaptador. El chip de cuatro soldaduras es un invento (que no goza en absoluto con el beneplácito de Sega) y que te permite jugar con los juegos NTSC en una consola PAL y viceversa.

¿Cuándo va a salir el Sega GT?

Saldrá durante el mes de diciembre para reforzar el catálogo de Sega de cara a esa bonita época en la que un señor vestido de rojo con una barriga bastante prominente va repartiendo regalos por ahí.

¿Cuál es mejor el Sega GT o el Metropolis Street Racer?

¿Cómo es que todo el mundo nos pregunta por estos juegos y a nadie le interesa si va a salir Pen Pen 2? En fin, la elección depende mucho del tipo de juego que prefieras, porque Sega GT es un simulador y MSR tiene un planteamiento más arcade. A nosotros nos va más Metropolis, pero sobre gustos no hay nada escrito.

El Diablo en la Dreamcast

Goyo Vidal (Barcelona)

Primero me gustaría felicitaros por vuestra revista, que es extraordinaria, y preguntaros un par de cosas.

Es en referencia al Bleemcast (programa para jugar a los juegos de Play en la Dreamcast). Fui a la tienda de Barcelona que lo vendían según ponía en esta misma revista y me dijeron que no había salido y que no lo traerían por no sé que historias. Mi pregunta es: ¿el Bleemcast ha salido al mercado? y si es así saber alguna tienda de España donde lo pudiese adquirir.

De momento, tal como comentamos en la sección Mapamundi (nuestro apartado de noticias) de este mes, Bleemcast ha sufrido desgraciadamente un nuevo retraso. Según el propio fabricante, este curioso accesorio que permite ver juegos de PlayStation en nuestras Dreamcast podría estar disponible en el mercado americano este mismo mes de Noviembre.

La última pregunta. ¿Hay o sacarán algún juego de rol como Diablo II o DarkStone (son de PC) para Dreamcast. ¿Se podrá jugar on-line?

Ya nos gustaría que sacarán una versión de Diablo II para Dreamcast (por algo ha sido proclamado el mejor juego para PC del año), pero mucho nos tememos qu,e de momento, no vamos a poder disfrutar con ningún juego de este tipo. Todos los juegos de PC similares a este estilo (Baldur's Gate, Heroes III...) que en teoría debían aparecer en versión Dreamcast han sido lamentablemente cancelados.



BUZÓN

CARTAS DE LOS LECTORES

Por tierra, aire y fútbol

Sergi Comats (Artesa de Segre, Lleida)

Hola Dreamplanetarios, soy un joven fan de nuestra querida consola. Quiero que nadie tenga miedo de PSX 2 porque la mayoría de sus mejores juegos Dreamcast los afronta o los supera, Tekken Tag Tournament-Soul Calibur o DOA, Gran Turismo 2000-Sega GT.

Amén (aunque, en eso de que Sega GT iguala a Gran Turismo 3 tenemos nuestras dudas...).

¿Va a salir algún juego que pueda superar o afrontar World Soccer 2000?

La verdad es que esperamos que sí, porque Sega WorldWide Soccer no es precisamente el juego de fútbol más espectacular que hemos visto. Esperemos que la tercera parte de Virtua Striker (que ya ha sido anunciada para los arcades japoneses) pueda subir algo el nivel.

¿Va a salir algún juego divertido de simulación de aviones?

Suponemos que al decir divertido quieres decir que ni Deadly Skies ni Aerowings te parecieron muy interesantes, así que la aparición de la segunda parte de Aerowings (el próximo simulador que va a aparecer) no te entusiasmará demasiado.

¿Y de motos?

Aparte del Jeremy McGrath Supercross 2000, que se centra sólo en esta especialidad, dentro de poco también aparecerá Ducati Life, un juego que tiene muy buena pinta. Esperamos que anime un poco el cotarro de los títulos de motos en la Dreamcast.

¿Cuándo va a salir el aparato con el que puedes usar el móvil para ir a Internet?

No tenemos noticia de que vaya a aparecer ningún aparato de este tipo. Por ahora hay móviles que te permiten acceder a Internet por sí sólos, que no es poco.

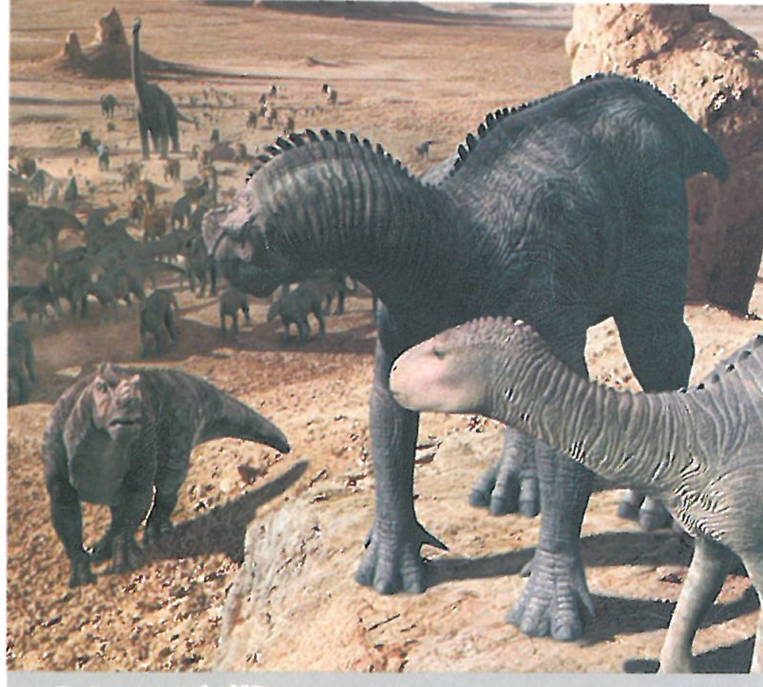
Adiós, felicidades por la revista y gracias si publicáis la carta.

De nada, aceptamos cualquier tipo de lote de agradecimiento porque las fiestas navideñas ya se están acercando. Encontrarás la dirección a la que lo debes enviar en el staff de la revista. Es broma, ¿vale?









¿DC portátil?

Lorenz Porras (Lasarte-Oria, Guipuzkoa)

Hola viciados. Vuestra revista es la mejor y la más enrollada de todas. Quisiera que dejaseis un poco el mando y me contestarais a unas preguntas ¡Dejad el mando ya!

Tampoco hay que ponerse así, podemos escribir con una mano mientras con la otra seguimos jugando.

Sony va a sacar una PSX 2 portátil. Nintendo desarrollará algo parecido. Pero...¿y Sega? ¿Tiene pensado sacar una DC portátil?

De hecho la portátil que va a sacar Sony es una nueva versión de la PlayStation original y Nintendo pondrá a la venta una nueva Game Boy el año que viene. Desarrollar una Dreamcast portátil sería bastante complicado, porque la consola ya es bastante pequeña, como mucho Sega podría hacer una nueva máquina portátil, pero ese mercado está dominado por la Game Boy y parece bastante difícil entrar en él, así que no creemos que pase de momento.

Estoy esperando a tener noticias sobre el lanzamiento de The Lost World ¿Sabéis algo?

Es bastante extraño, pero desde que supimos que se iba a realizar una versión para Dreamcast hemos tenido muy pocas noticias sobre este juego y todavía no se ha hecho pública ninguna fecha de lanzamiento.

¿Habrá versión de Turok III para DC?

Aparte de las versiones para Nintendo 64 y Game Boy Color, no parece que vayan a haber más ediciones para otras consolas. De todos modos, Quake III y Half-Life son del mismo estilo y no están nada mal, ¿no?

¿De qué género será el próximo juego de dinosaurios Dinosaur?

Es una especie de aventura en la que debes aprovechar las habilidades de los tres protagonistas si quieres avanzar. Para que nos entendamos, el concepto es bastante parecido al clásico The Lost Vikings, pero en lugar de hombres de carne y hueso con un casco con cuernos controlas a una serie de dinosaurios.

Confiad en DC (la mejor), PSX 2 sólo intentará ponerse a su nivel (...).

No reproducimos lo que venía a continuación porque podría resultar algo ofensivo. La madre de la consola no tiene la culpa de nada.

Si quieres contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830, Sant Boi de Llobregat, Barcelona.

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS

Te presentamos a continuación una lista completa de los juegos aparecidos en el mercado europeo y que hemos analizado en DreamPlanet, tu revista de Dreamcast.



AEROWINGS
Género: **Simulación aérea**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **40%**



BLUE STINGER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



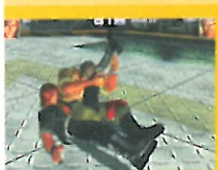
BUGGY HEAT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **59%**



CHUCHU ROCKET!
Género: **Puzzle**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **79%**



CRAZY TAXI
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **93%**



DEAD OR ALIVE 2
Género: **Beat´em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



DEADLY SKIES
Género: **Arcade aéreo**
Distribuidor: **Konami**
Puntuación: **76%**



DRAGON'S BLOOD
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **63%**



DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **44%**



ECCO THE DOLPHIN
Género: **Aventuras marinas**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **82%**



EVOLUTION
Género: **RPG**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **78%**



EXTREME SPORTS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **73%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



F355 CHALLENGE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **86%**



FUR FIGHTERS
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **82%**



GAUNTLET LEGENDS
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **77%**



HIDDEN & DANGEROUS
Género: **Acción/Estrategia**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **73%**



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **74%**



MAKEN X
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



MARVEL VS. CAPCOM 2
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **89%**



MDK 2
Género: **Acción**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **70%**



MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **65%**



MONACO GP RACING SIMULATION 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%**



NBA 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



NBA SHOWTIME
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **70%**



NHL 2K
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



PEN PEN
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **52%**

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS



POWER STONE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**



PSYCHIC FORCE 2012
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **66%**



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: **Plataformas**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **91%**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**



RED DOG
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **65%**



RESIDENT EVIL 2
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



RE CODE:VERONICA
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **98%**



RE-VOLT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **72%**



SEGA RALLY 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



SILVER
Género: **Action-RPG**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **80%**



SLAVE ZERO
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **74%**



SNOW SURFERS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **43%**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL FIGHTER
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



SOUL REAVER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **87%**



SPACE CHANNEL 5
Género: **Musical**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **92%**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



SPIRIT OF SPEED 1937
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **42%**



STAR WARS: EPISODE 1 RACER
Género: **Conducción**
Distribuidor: **EA**
Puntuación: **73%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



STREET FIGHTER III DOUBLE IMPACT
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **79%**



SUPER MAGNETIC NEO
Género: **Plataformas**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **62%**



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



TECH ROMANCER
Género: **Beat´em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **83%**



TEE OFF
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **70%**



THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **70%**



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **86%**



TONY HAWK'S SKATEBOARDING
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **81%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



V-RALLY 2 EXPERT EDITION
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **79%**



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **68%**



VIRTUA ATHLETE 2K
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **78%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



VIRTUA STRIKER 2
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



VIRTUA TENNIS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **96%**



WACKY RACES
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **78%**



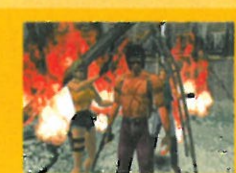
WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



WWS 2000 EURO EDITION
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **76%**



WORMS ARMAGEDDON
Género: **Estrategia**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **69%**



ZOMBIE REVENGE
Género: **Acción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **71%**

Ganadores concurso Dream Planet nº 8

Aquí está la lista con los 10 afortunados ganadores del concurso Fur Fighters, organizado conjuntamente por Acclaim y Dream Planet. Por contestar correctamente a la pregunta formulada, cada uno de ellos ha ganado una copia del juego. ¡Felicidades!

Benjamín Del Pino Rowell
(Los Realejos, Tenerife)
Bienvenida Alovera Lima
(Alcorcón, Madrid)
Cristina Marín Campos
(Madrid)
Daniel Ruiz Palma
(Irún, Guipúzcoa)
Ezequiel Navarro Pérez
(Santa Cruz de Tenerife)
José Pérez Cara
(El Ejido, Almería)
Miguel Fernández Estudillo
(Madrid)
Raúl García Toledo
(Las Palmas de Gran Canaria)
Santiago Gómez Mata
(Najera, La Rioja)
Xavier Paredes Fortuny
(Barcelona)

En el próximo número:

Guía de Combate HIDDEN & DANGEROUS
F355 CHALLENGE Todos los circuitos a examen



Repóker de Ases con las previas y análisis de
Shenmue, Sega GT, Power Stone 2 y Metropolis Street Racer

Y en el apartado de Importación
El esperadísimo Eternal Arcadia y otras sorpresas

¡En tu kiosco a partir del 15 de noviembre!

Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

Nota: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.

CIERRA LA PUERTA Y DI QUE ESTAMOS JUGANDO

SEGA

¿Te gustaría encerrarte en tu habitación con la chica más sexy del Universo?... Ahora puedes. Te presentamos a Ulala, la protagonista del juego que está batiendo todos los récords en Japón: Space Channel 5. Una aventura tan original que va a crear un género. Una fantasía virtual con la que podrás salvar el planeta al ritmo de una banda sonora espectacular. ¿Juegas o te vas a quedar mirando a Ulala con cara de lelo?



